

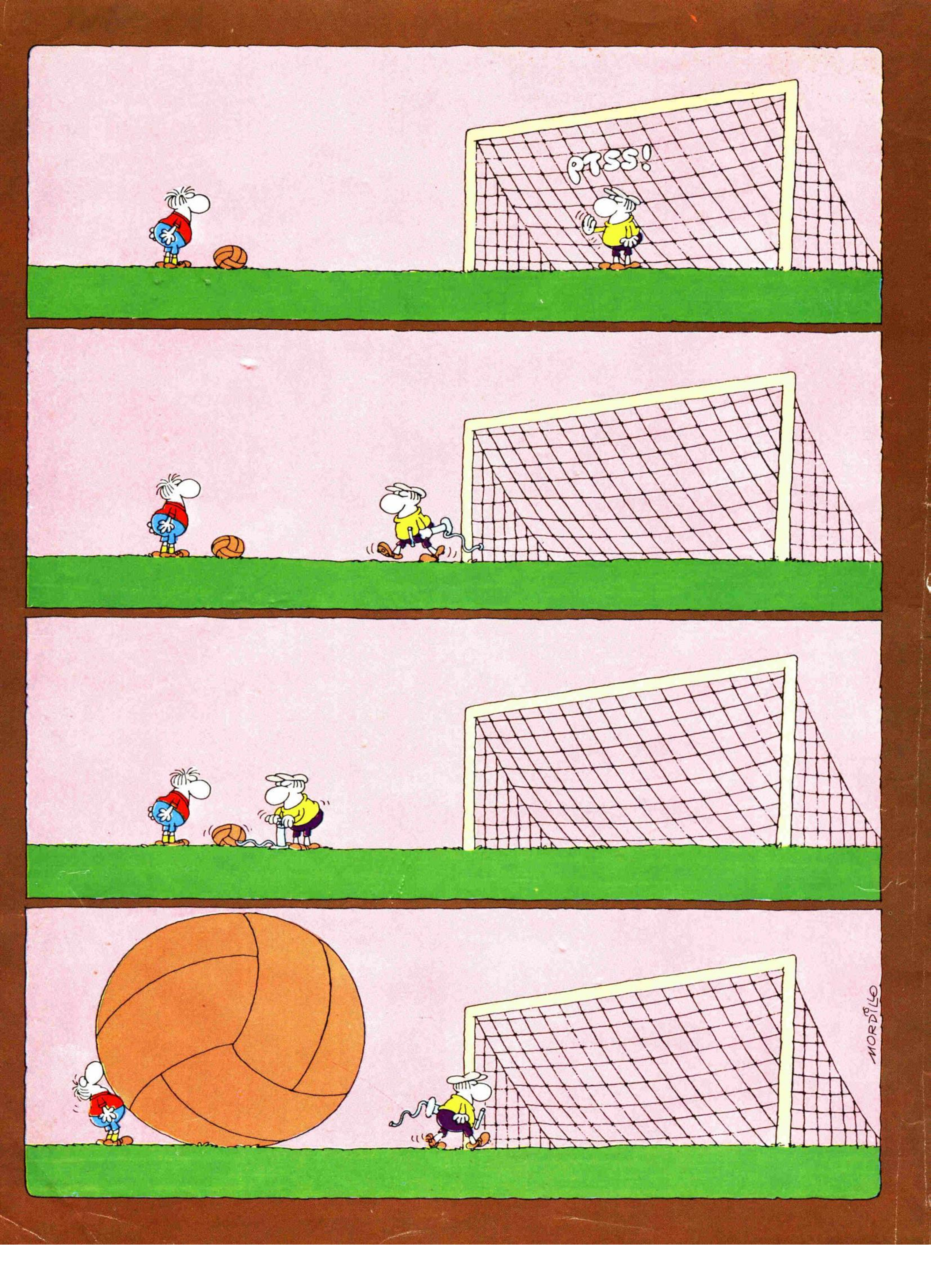
ET 10 NOUVELLES IMAGES POUR TON ALBUM MOTO

Le match du siècle
FILLES CONTRE GARÇONS

ENCORE UN QUI N'A PAS ACHETÉ PIF CETTE SEMAINE

TOC TOC

3F,50 Hebdomadaire 28e année Belgique 35 F Canada 75 cents Suisse 3 FS 50 Italie 400 L Espagne 50 Ptas La Réunion 2,45 F CFA N° 1539


PTSS!
MORDILLO

FOOT A DOMICILE



Pif, cette semaine, t'offre deux petites merveilles : des petits joueurs de foot à monter. Une fois construits, ils shootent, lobent, ils ont tout du footballeur en chair et en os sauf, bien sûr, les cris et les jurons.

Tu peux, bien entendu, te contenter d'utiliser tes joueurs le plus simplement du monde : tu peux juger de ton adresse en tirant sur une cible quelconque ou dans un but improvisé.

Mais nous avons pensé qu'il serait beaucoup plus intéressant que tu joues vraiment au football, avec tes copains (ou tes frères et sœurs ou encore avec ton père) bien au chaud chez toi.

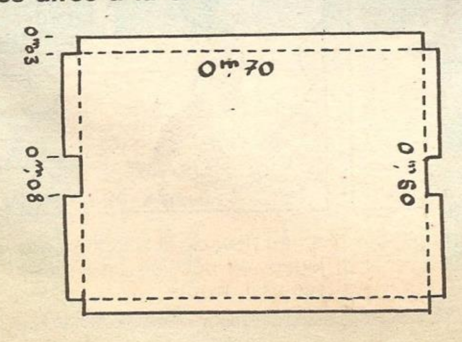
Nous te proposons donc de décorer tes joueurs et de construire un terrain. Avant de construire un terrain, tu te procures de la peinture à maquette. Il faut différencier les joueurs adverses.

D'abord par les cheveux. D'un côté du terrain, la peinture jaune dans les cheveux fera des blonds, la peinture noire fera des bruns.

Comme tu avais décoré les motos que Pif t'avait offert au n° 293, tu continues à peindre ton footballeur miniature. D'un côté, comme à Reims, ton footballeur aura un maillot rouge. De l'autre, comme à Saint-Etienne, les maillots seront verts.

LE TERRAIN

Il te faut trouver un terrain qui soit assez rugueux pour arrêter les balles : un bout de moquette qui ne sert pas, par exemple, où tu marqueras les buts et les aires à la craie.

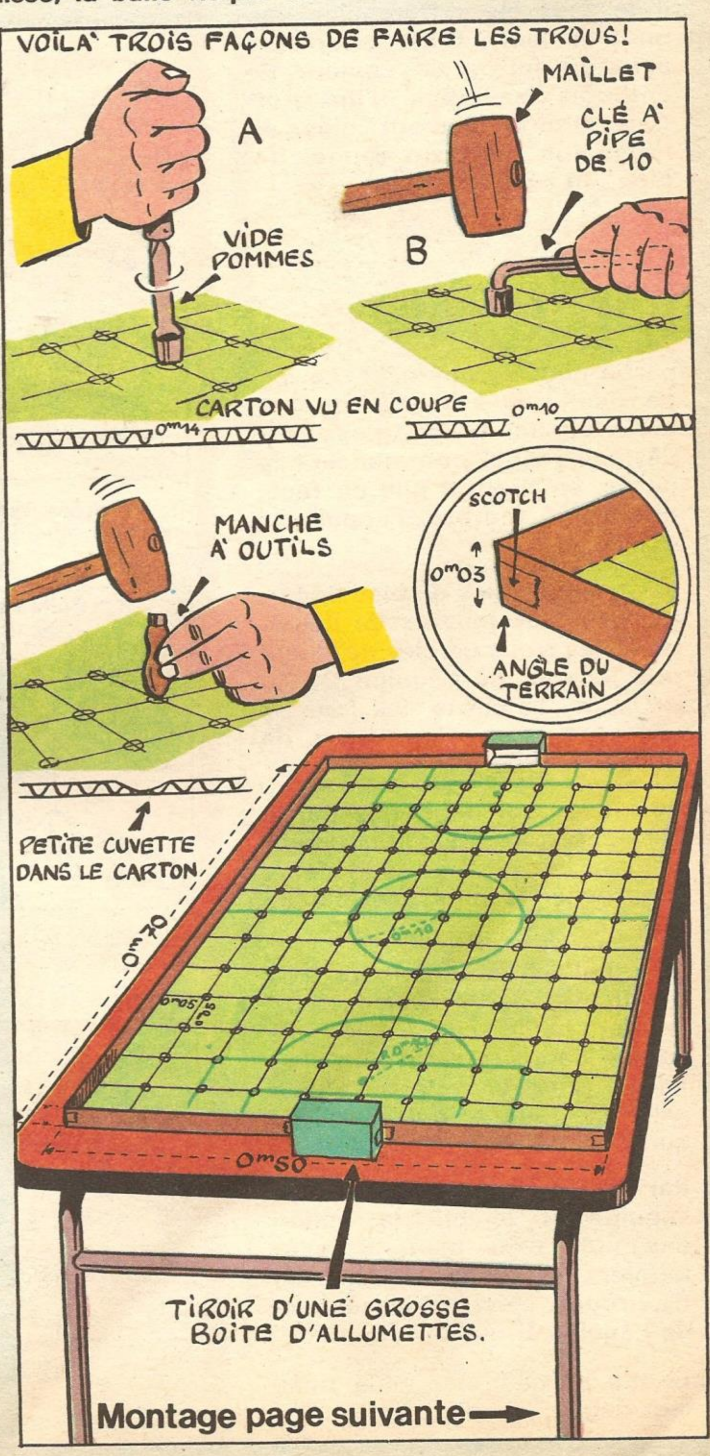


Si tu ne possèdes pas ce terrain, voici ce que te propose Pif : un Pifofoot pour jouer avec les copains.

Tu découpes un rectangle de carton de 50 cm × 70 cm. Dans le sens de la longueur, puis de la largeur, tu traces des lignes tous les 5 centimètres afin d'obtenir une sorte de damier. Pourquoi ? Tu vas le savoir.

Tu opères comme sur le dessin : les tiroirs de deux grosses boîtes d'allumettes serviront de buts. Ensuite, tu découpes les coins du terrain et tu relèves les bords de 3 cm de large qui empêcheront la balle de quitter le terrain. Tu le joins au terrain avec du papier collant.

Mais un problème se pose : sur un carton trop lisse, la balle risque de traverser le terrain sans



Montage page suivante →

obstacle et trop rapidement. Pour pallier cet inconvénient, aux intersections des lignes du damier, tu feras des trous. La balle finira par échouer dans l'un d'eux.

Si tu peux trouver un carton épais mais souple, tu n'as pas besoin de percer des trous. Il te suffit simplement, comme l'indique le dessin, de faire une petite cuvette dans le carton, à l'aide d'un manche à outil, par exemple. Lorsque tu as percé les trous ou réalisé les cuvettes, il te faut les différencier par une couleur. C'est simple : avec un feutre de couleur tu entoures les trous d'un gros trait, alternativement bleu et rouge (un bleu, un rouge, un bleu, un rouge).

LE JEU COMMENCE :

Ton terrain est prêt ? Alors la partie peut commencer. Le jeu peut se jouer à deux, à quatre, à six et même davantage. On désigne lequel commencera la partie, en tirant à pile ou face, ce qui, en football s'appelle le « toss ».

Les trous cerclés de bleu appartiennent aux joueurs de l'équipe A, les trous cerclés de rouge aux joueurs de l'équipe B. Au début de la partie, les joueurs se trouvent sur leur ligne de but respective.

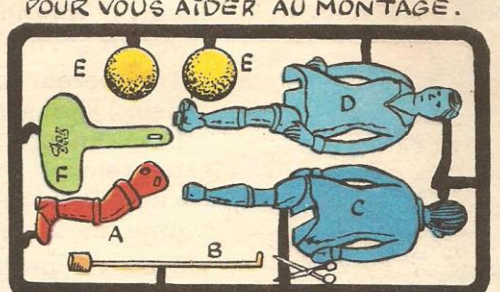
Le joueur qui débute la partie essaie, soit de tirer directement dans le but adverse, soit de se rapprocher le plus possible de ce but.

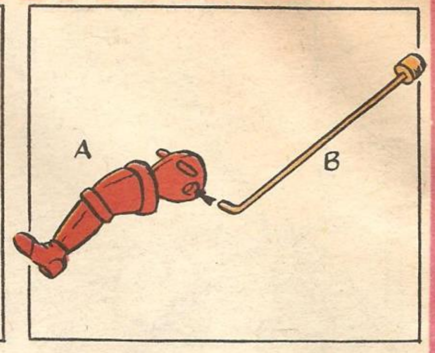
Si la balle tombe dans un trou cerclé avec sa couleur, le footballeur peut rejouer. Si elle tombe dans un trou cerclé de l'autre couleur, c'est l'adversaire qui joue et qui esssaie à son tour de marquer un but.

Par exemple, un joueur de l'équipe A envoie le ballon dans un trou bleu, il peut rejouer ; s'il l'envoie dans un trou rouge, c'est un des joueurs de l'équipe B qui va rejouer.

Bonne partie ! et que le meilleur gagne.

MONTAGE LE JOUEUR DE FOOTBALL

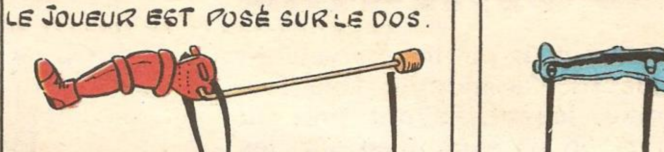
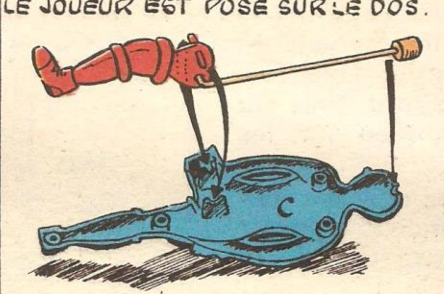


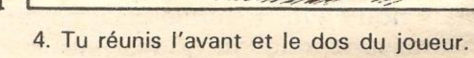


Les parties noircies sont à jeter.

1. Tu sépares les divers éléments de la grappe :
— la jambe (A),
— le levier (B),
— les deux parties du joueur : le devant (D) et le dos (C),
— les deux demi-ballons (E),
— le socle (F).

2. Tu réunis la jambe et le levier.

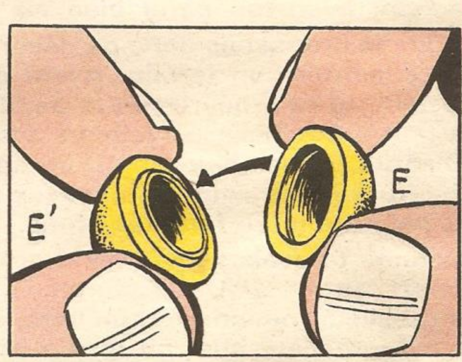


3. Tu poses socle et jambe dans le logement situé dans la partie (C).

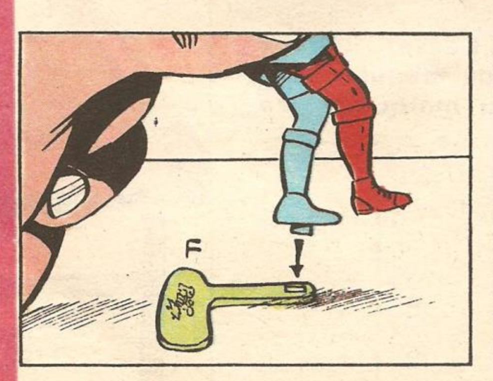
4. Tu réunis l'avant et le dos du joueur.



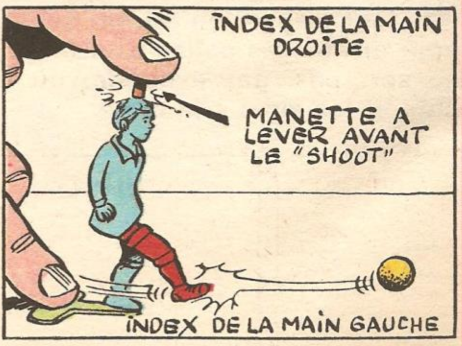
5. Tu maintiens l'ensemble.



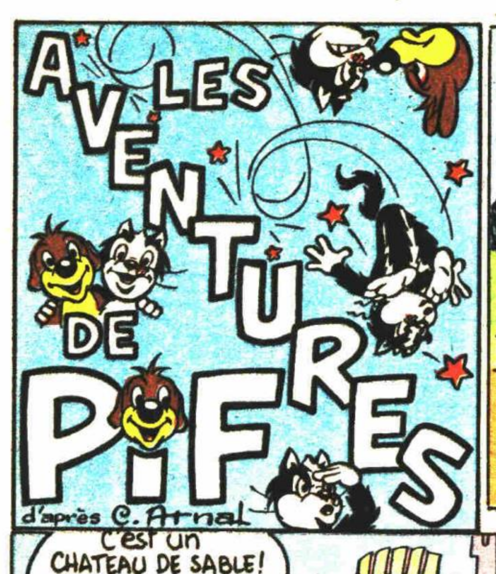
6. Tu réunis les deux demi-ballons.



7. Tu poses la jambe immobile du joueur sur le socle.



8. En levant la manette, tu places le joueur en position de shooter. Un coup sec et il shoote.


LES AVENTURES DE PIFRES
d'après C. Arnal


CHATEAUX DE SABLE
Tiens, je n'avais jamais remarqué ce château sur la plage?...
L. CANCE


C'est un CHATEAU DE SABLE! C'est bien le premier que je vois de cette taille!

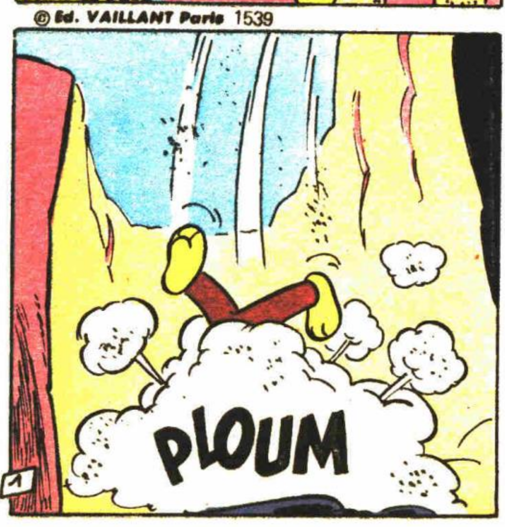

Le gosse qui l'a fait mérite le premier prix des châteaux de sable hors catégorie!


?
Un cul-de sac!


Tout pour la façade mais rien à l'intérieur, tu parles d'une architecture!


Mais je n'étais pas entré par ici!

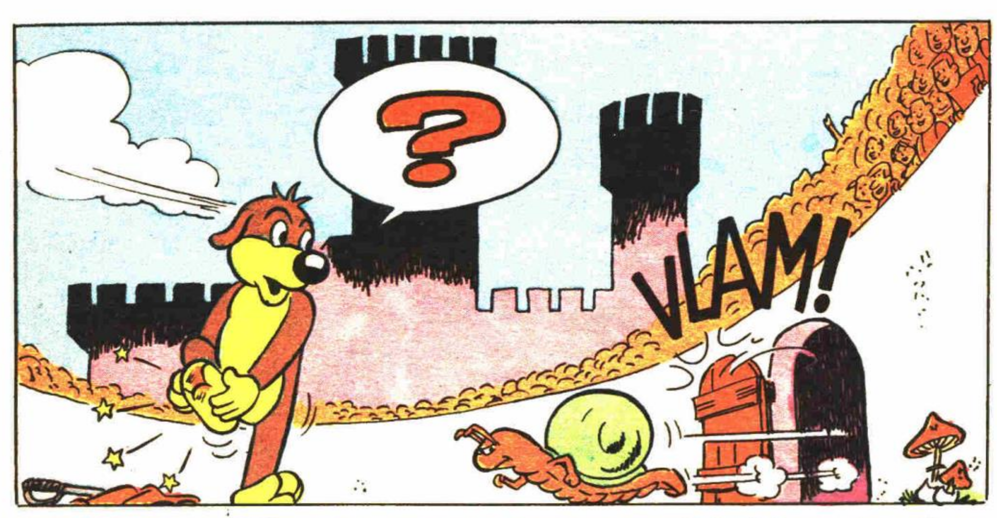

NOM D'UN CHIEN!
BBRRGOOMMMM


PLOUM

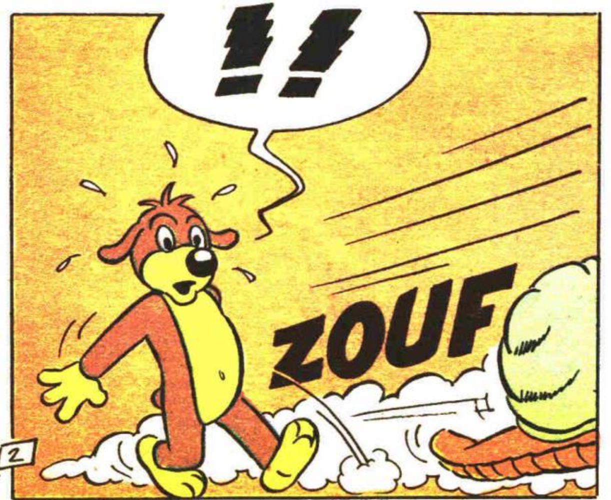

Je suis sauvé! Il y a l'air d'avoir une issue de ce côté!


!?
CLAP CLAP
HURRAH
LE VOILA
BRAVO
CLAP
CLAP
CLAP
C'EST LUI
CLAP CLAP

CLAP
CLAP
CLAP
VIVE PIF!
VIVE LE GRAND ESCARGADOR!
YOUPIE!
Allez-y! Lâchez le fauve!
WOUAÏLLE!











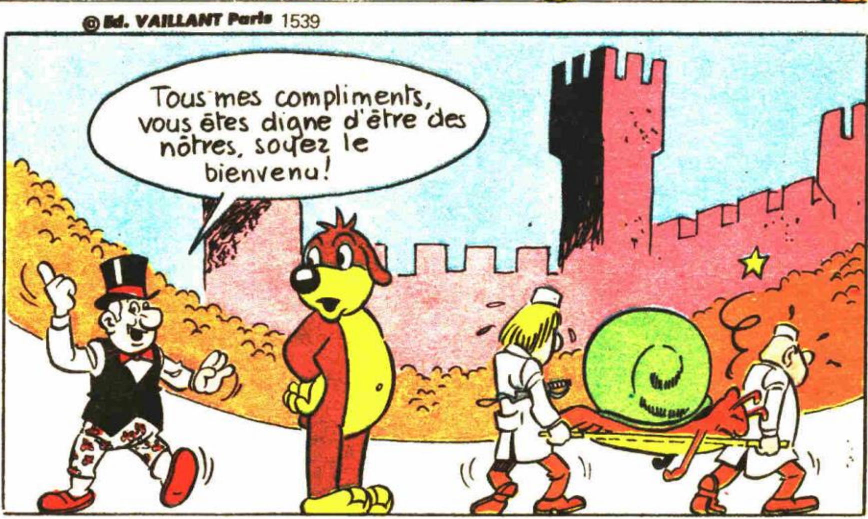

Bravissimo!
CLAP
CLAP
OLLÉ!
Bravo!
OLLÉ!
Viva el Escargador!


CLAP
CLAP
RE-OLLÉ!
Stupéfiant!
Surtout pour quelqu'un sans entrainement
Quel style!


Cette fois il faut en finir, j'en ai assez d'être le clou du spectacle!


SBROÏNG
Voilà ma botte secrète!


BRAVO
BRAVO
CLAP
CLAP
CLAP
QUEL CHAMPION
CLAP
CLAP

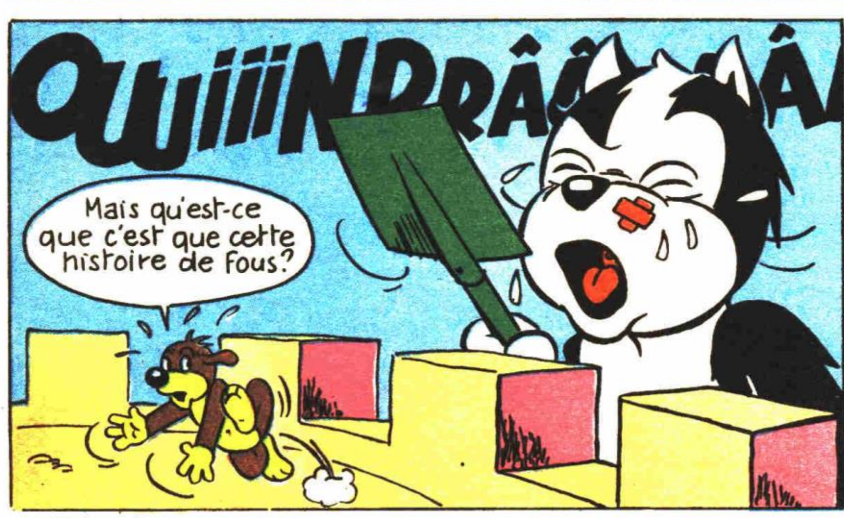

Tous mes compliments, vous êtes digne d'être des nôtres, soyez le bienvenu!


Vous avez naturellement droit à un château.... Suivez-moi !
?
3

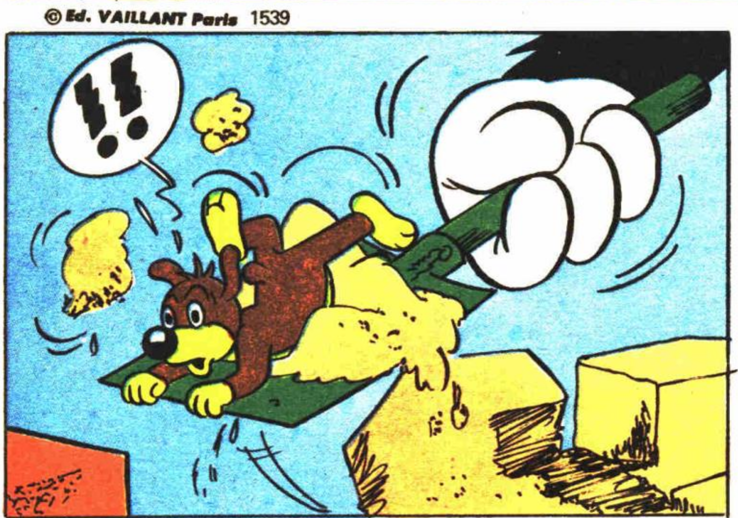

Voilà le vôtre, très bien situé comme vous pouvez le constater....
J'emménage tout de suite!

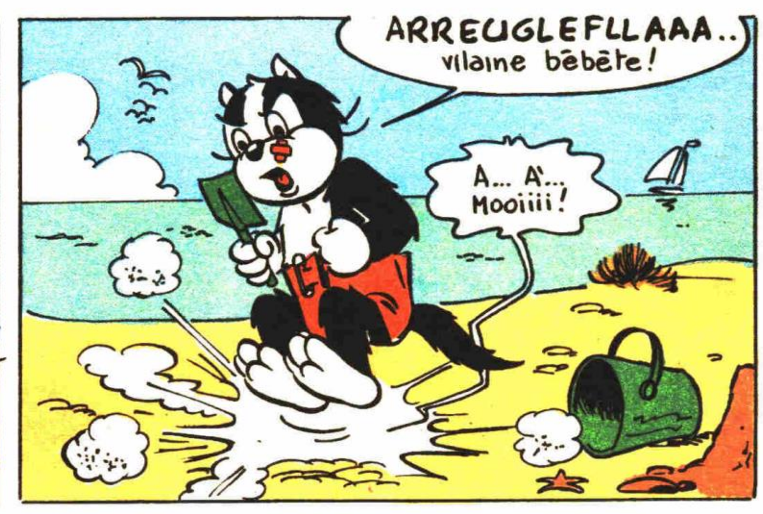

Plus tard...
Il n'y a pas de doute, la vie de château a du charme!


AREUREL
?!


Mais qu'est-ce que c'est que cette histoire de fous?


OUIN! Il y a une bête dans mon château!
PAF
PAF


!!


ARREUGLEFLLAAA.. vilaine bêbête!
A... A'... Mooiiii!


AU SECOURS!
!?
4

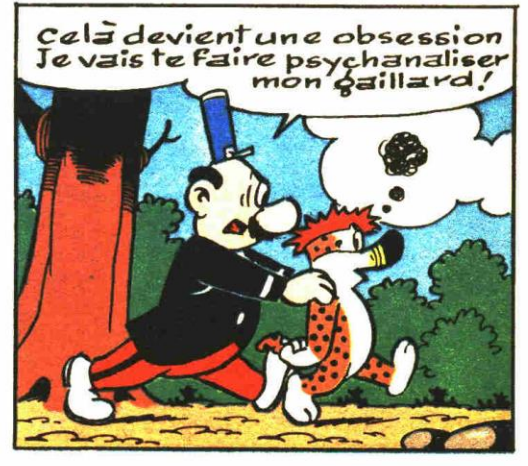

Tu ne te sens pas bien?
Non... les escargots de midi me donnent des cauchemards...
FIN
"AU BOURGUIGNON"
HOTEL
SC: NADAUD DES: L. CANCE 74




LÉO

LÉO bête

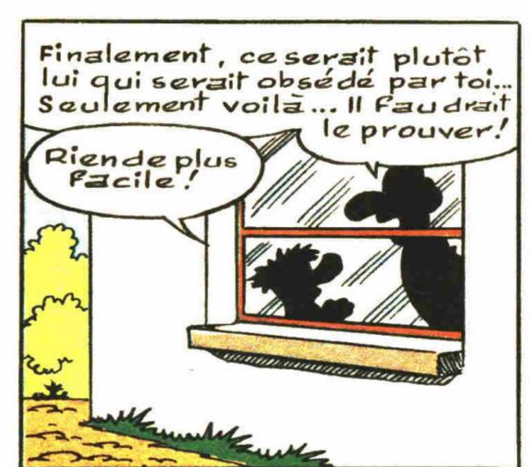

Encore une tentative d'évasion! Ah non... non, non et non!
SORTIE
ZOO


Celà devient une obsession Je vais te faire psychanaliser mon gaillard!

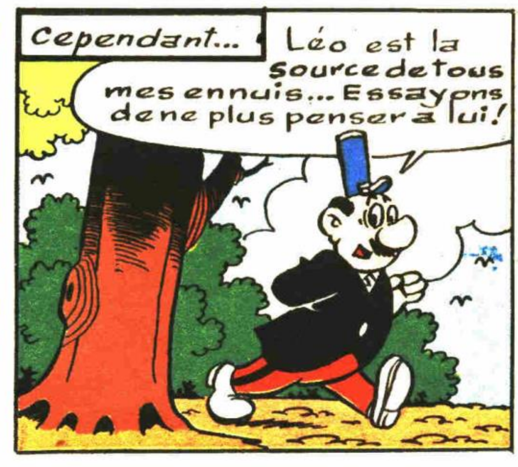

Docteur, Léo est un obsédé de l'évasion... Essayez de le guérir de cette manie!

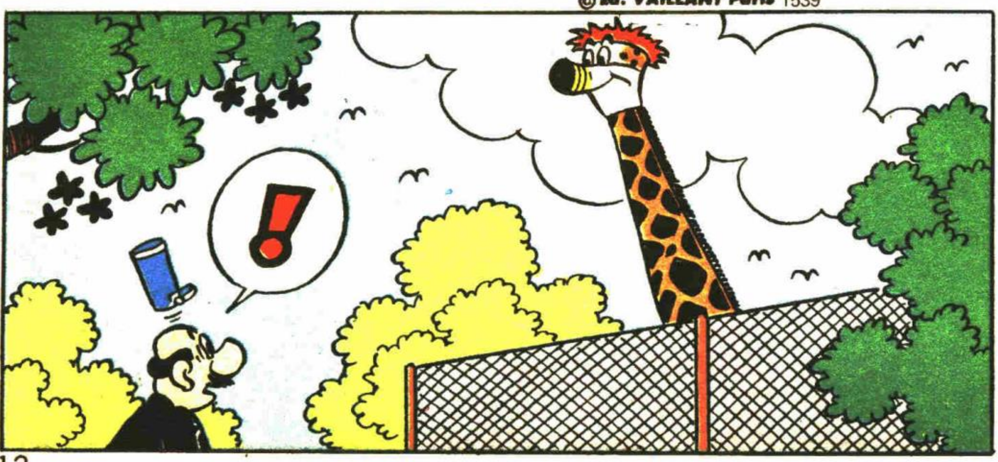

Je vous fais confiance... A tout à l'heure!


Nous sommes seuls... Explique moi ton problème!
Il est tout simple! Ce n'est pas drôle d'avoir toujours le Chef sur le dos... Ça me donne des complexes!


Finalement, ce serait plutôt lui qui serait obsédé par toi... Seulement voilà... Il faudrait le prouver!
Rien de plus facile!


Hi-hi-hi... Excellente idée... Tout à fait d'accord... A toi de jouer!
Bzz-bzz-bzz-bzz...


Cependant...
Léo est la source de tous mes ennuis... Essayons de ne plus penser à lui!

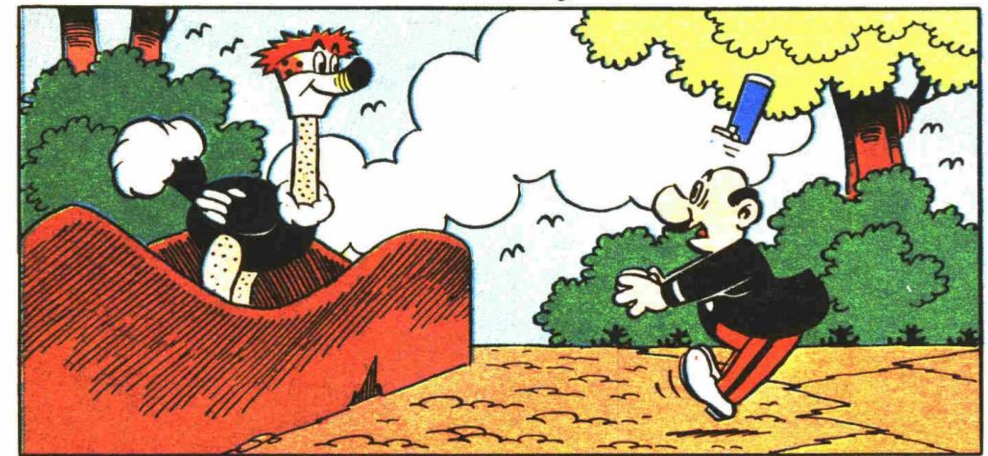

!

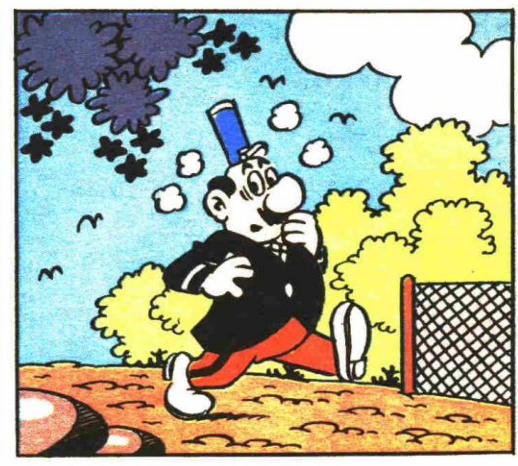

Avez vous vu ce que j'ai vu?
1539-1 Rmas.

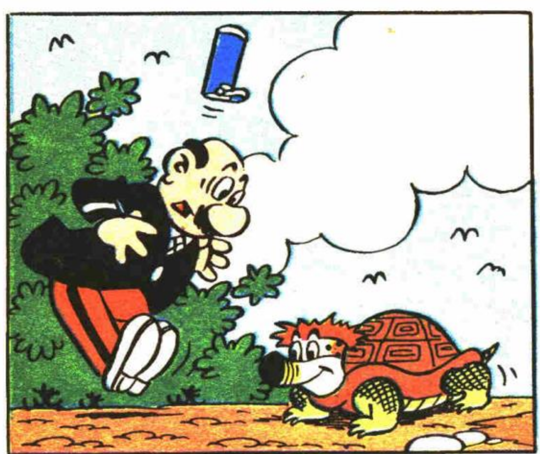
à PART...

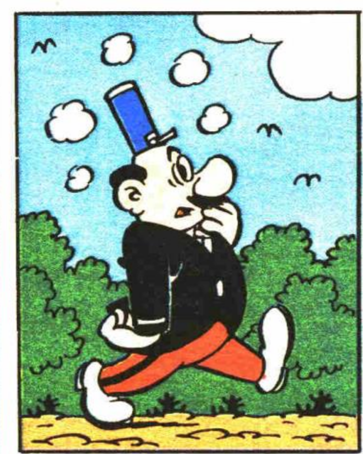


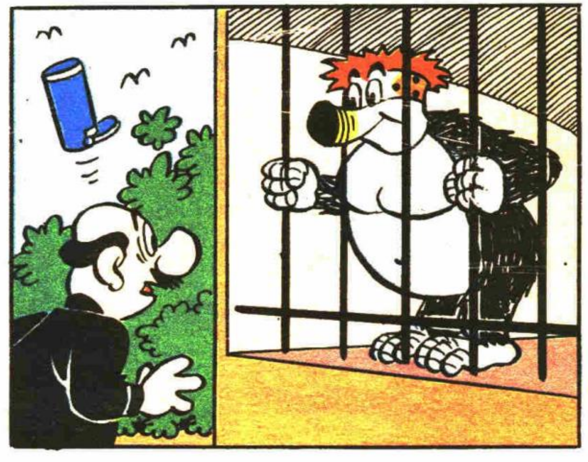


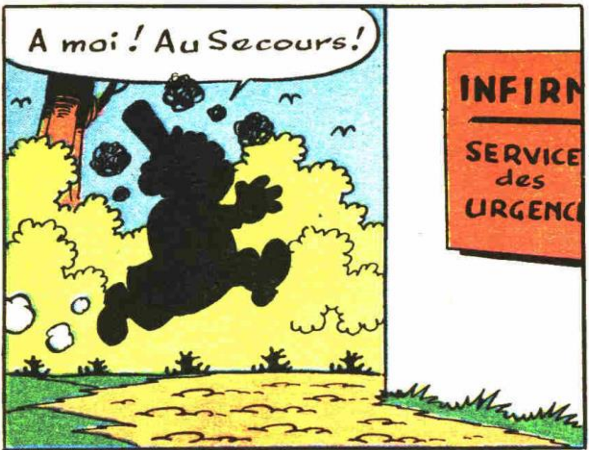




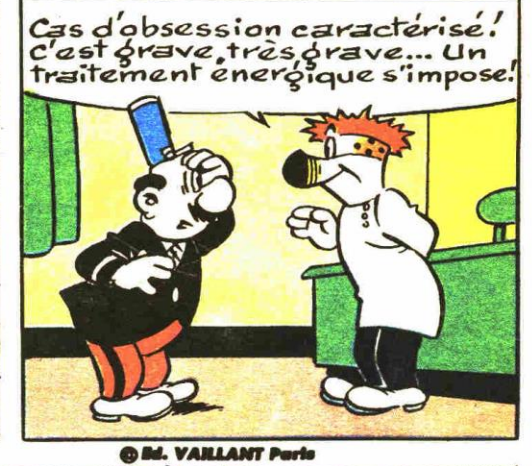




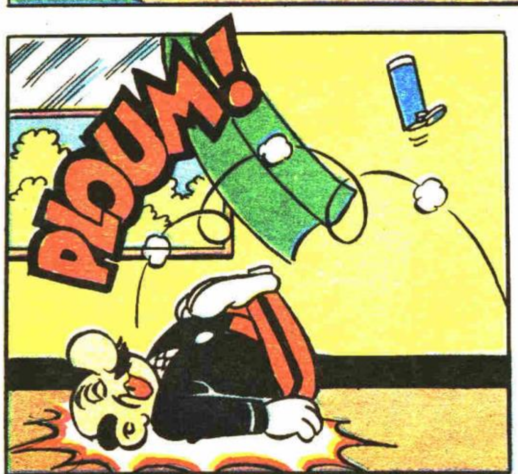








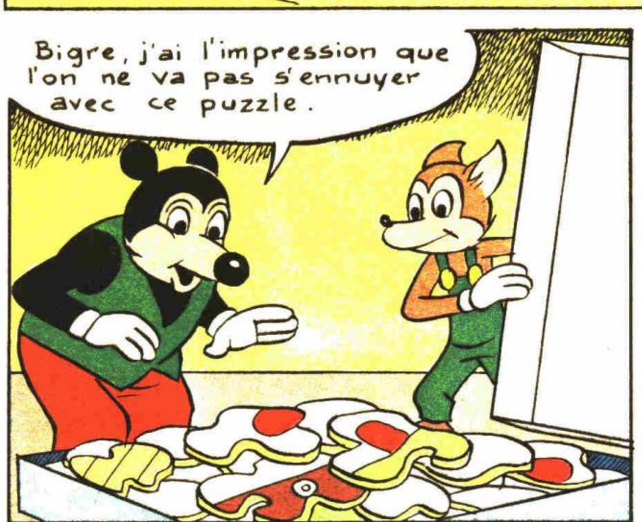
© Ed. VAILLANT Paris





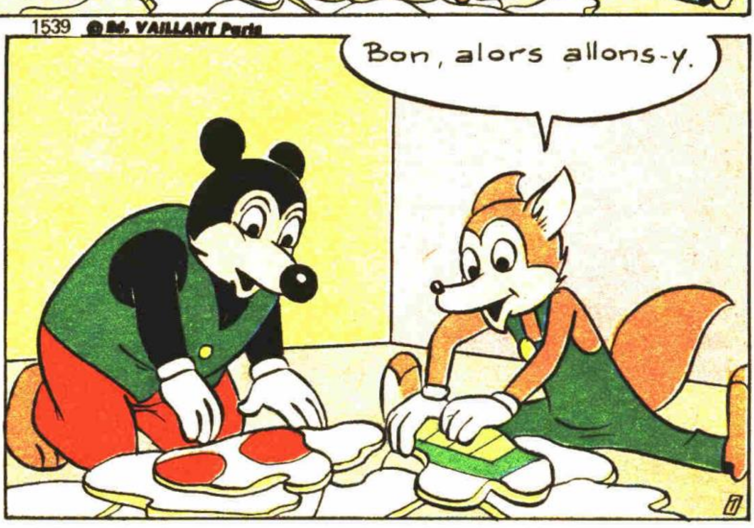
PLACID et MUZO

LE PUZZLE GÉANT

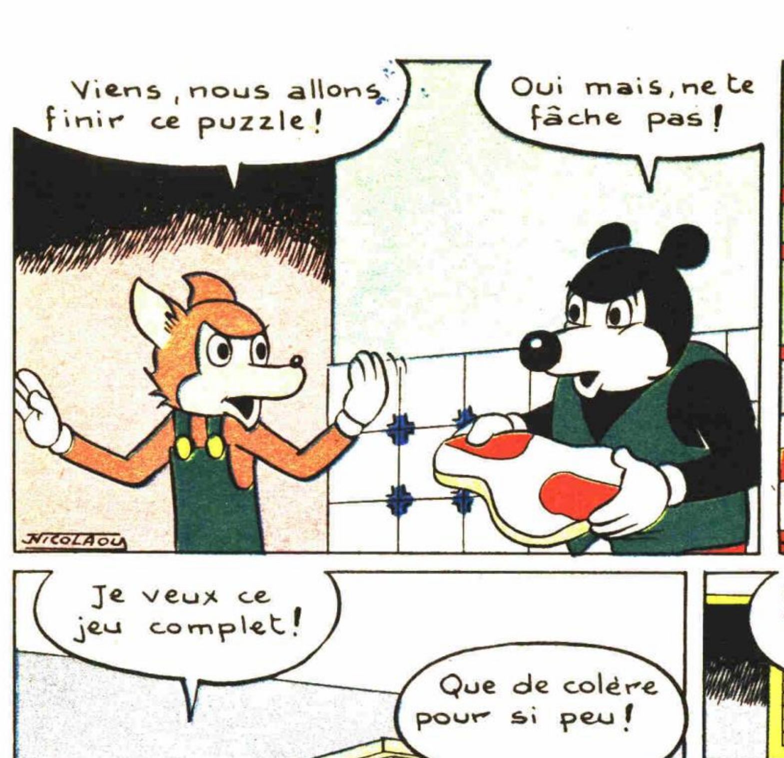


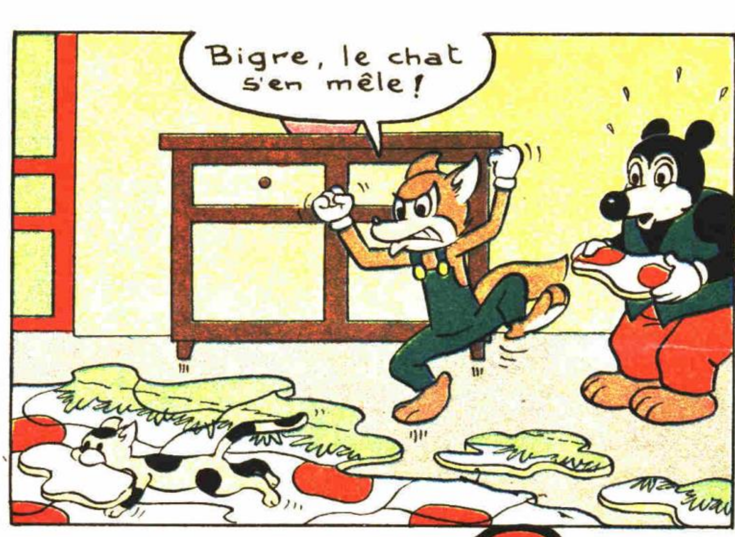




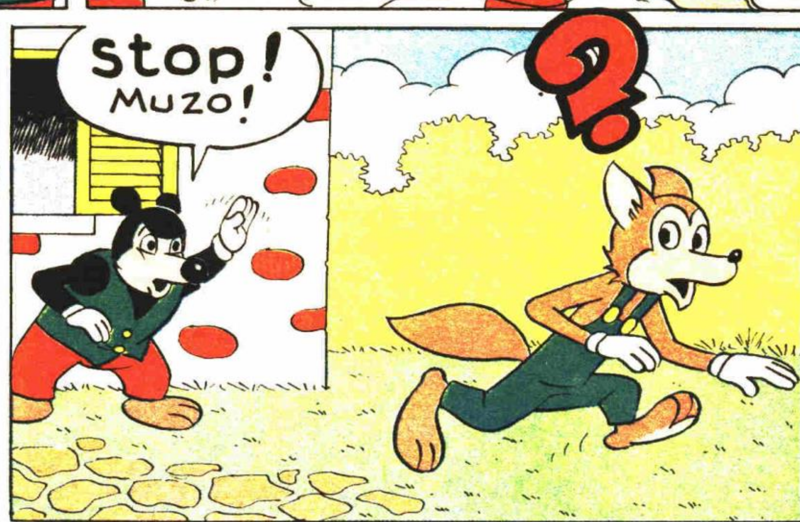



Il parait que l'on arrive à perdre patience avec un puzzle?
Penses-tu!
Tiens, Boby vient nous aider.
1539 © Ed. VAILLANT Paris
Ah non, veux-tu laisser ça ici!
Attends Muzo, je vais lui reprendre.
Ah, ce morceau représente une fenêtre.
Plus tard...
Il en met du temps?
Qu'est ce qu'il a fait au chien?
Tu l'as mangé?
Eh bien oui...
... en passant devant le frigo, j'ai eu subitement faim, Pas vrai Boby?
Oui, et il est bon ce poulet.
2

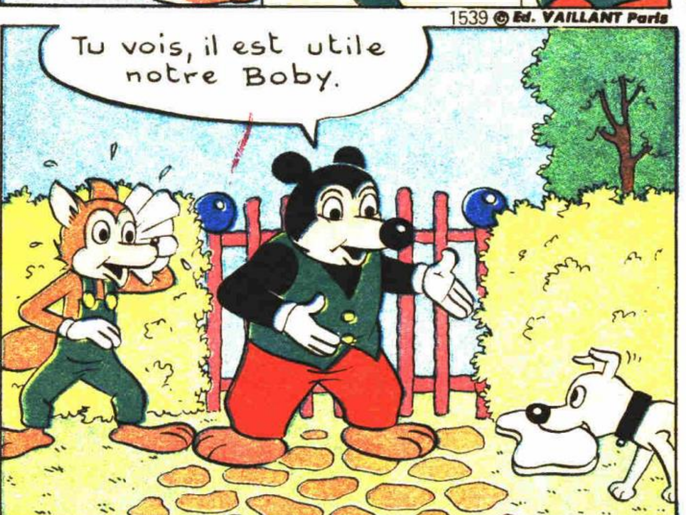






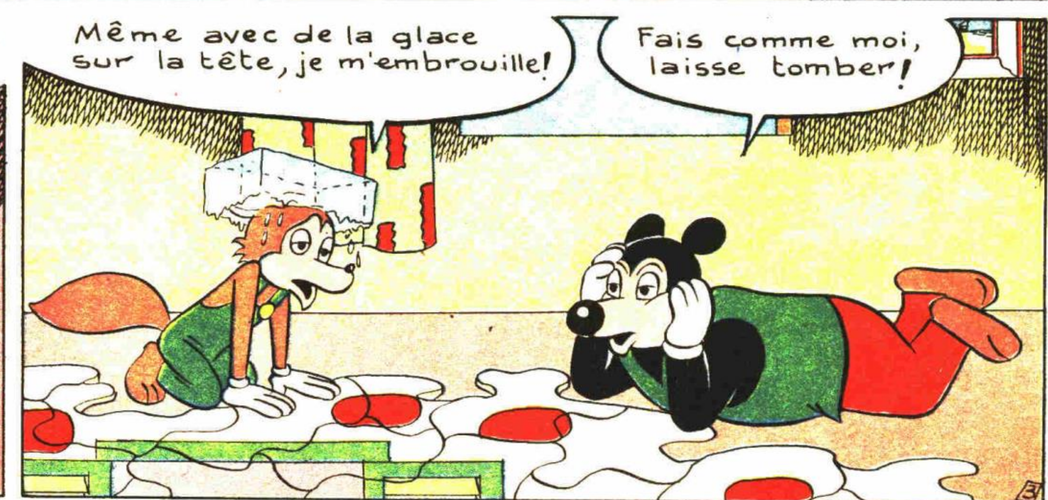


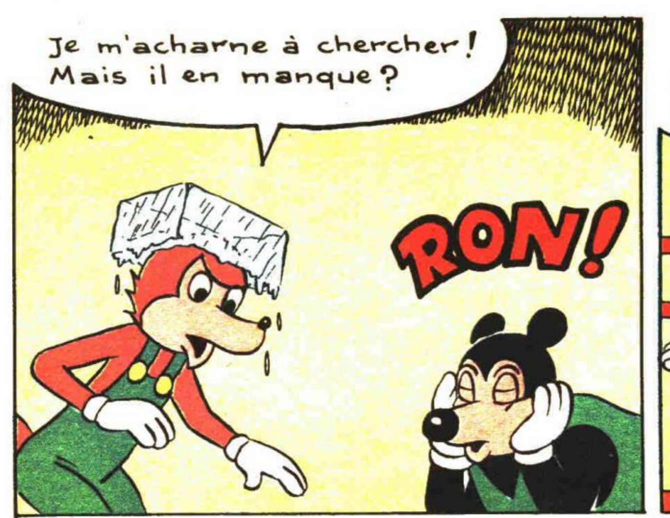
1539 © Ed. VAILLANT Paris



















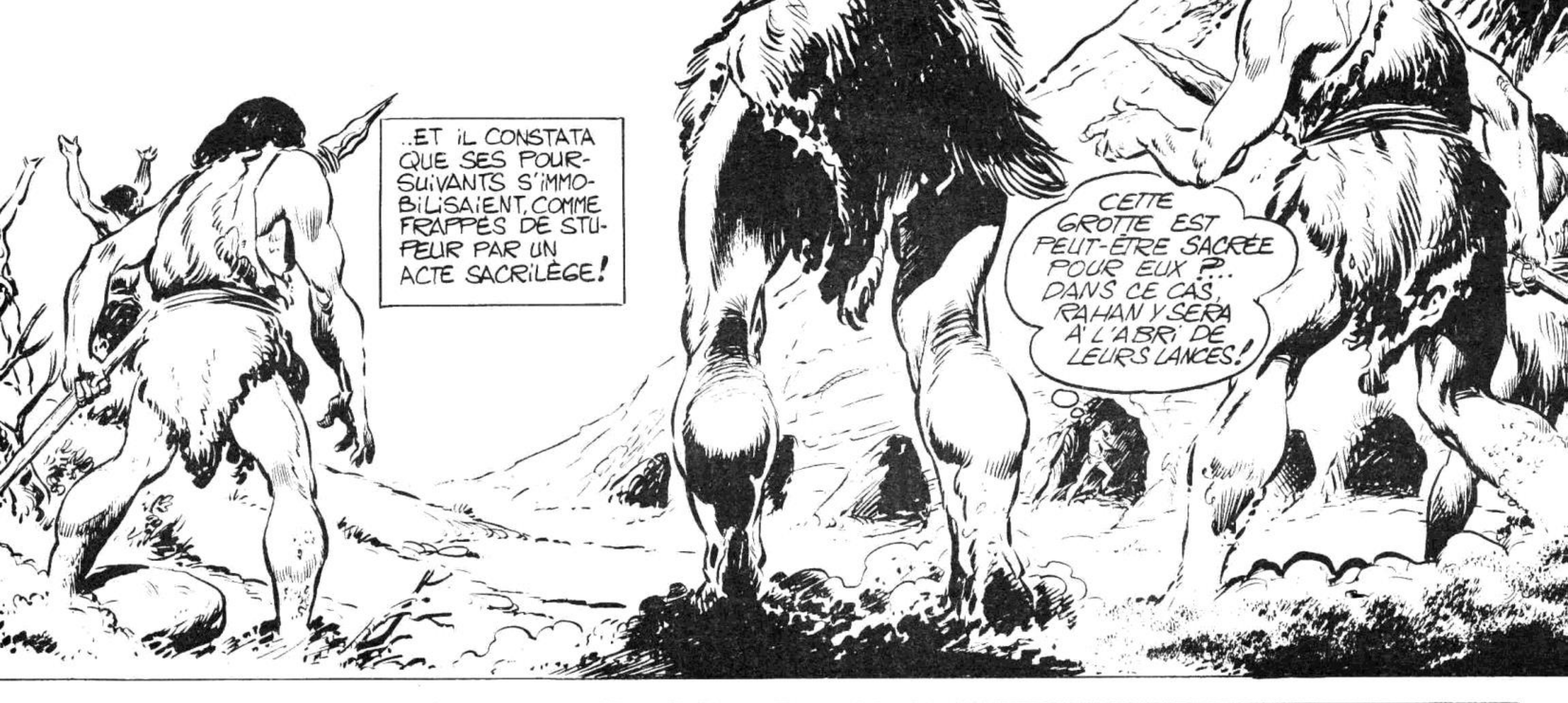
Et tu peux y aller, il est complet!

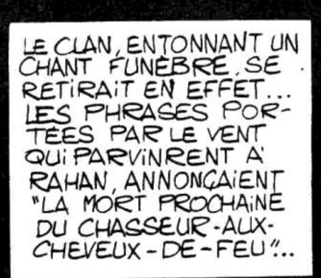
!?

FIN



LES HOMMES QUI L'AVAIENT PRIS EN CHASSE RÉAPPARURENT ENTRE LES ARBRES CALCINÉS ET LE FILS DE CRÃO REPRIT SA COURSE... LES BRANCHES CARBONISÉES CRAQUAIENT SOUS SES PIEDS ET IL SOULEVAIT, À CHAQUE FOULÉE, UN NUAGE DE POUSSIÈRE DE CHARBON...
OOOH... CES GROTTES CONDUISENT PEUT-ÊTRE DE L'AUTRE CÔTÉ DES COLLINES ?
LE FUYARD AVAIT LE CHOIX, PUISQUE SIX GROTTES S'OFFRAIENT À LUI !...
© Ed. VAILLANT Paris 1539
RAHAN
Le fils des âges farouches !
L'ARME TERRIFIANTE
COMME IL S'ÉLANÇAIT VERS CELLE QUI LUI PARAISSAIT LA PLUS GRANDE, UNE CLAMEUR D'EFFROI S'ÉLEVA DERRIÈRE LUI...
TEXTE de Roger LECUREUX
DESSIN d' André CHÉRET
1


..ET IL CONSTATA QUE SES POURSUIVANTS S'IMMOBILISAIENT, COMME FRAPPÉS DE STUPEUR PAR UN ACTE SACRILÈGE!
CETTE GROTTE EST PEUT-ÊTRE SACRÉE POUR EUX ?... DANS CE CAS, RAHAN Y SERA À L'ABRI DE LEURS LANCES!


LE CLAN, ENTONNANT UN CHANT FUNÈBRE, SE RETIRAIT EN EFFET... LES PHRASES PORTÉES PAR LE VENT QUI PARVINRENT À RAHAN, ANNONÇAIENT "LA MORT PROCHAINE DU CHASSEUR-AUX-CHEVEUX-DE-FEU"..


ÉTRANGE! ILS ANNONCENT LA MORT DE RAHAN ET SEMBLENT LA DÉPLORER!
LA GROTTE ÉTAIT, EN FAIT, ASSEZ PETITE ET N'AVAIT PAS D'AUTRE ISSUE QUE L'ENTRÉE.


???


UNE COULÉE DE LAVE AVAIT ÉTÉ JADIS ARRÊTÉE PAR CES COLLINES ET LES FISSURES DU SOL ÉTAIENT PLEINES D'UN SABLE DE LA COULEUR DES "FRUITS-SOLEIL"*
?
*"FRUITS-SOLEIL": CITRONS


UNE POUDRE BLANCHE, TOMBÉE DES PAROIS FRIABLES, SE MÊLAIT À LA POUSSIÈRE NOIRE APPORTÉE PAR LE VENT...
HUMM! RAHAN NE SERA PAS SEUL À CHERCHER REFUGE ICI!







● Ed. VAILLANT Paris 1539





UN INSTANT, RAHAN PENSA QU'IL S'ÉTAIT MONTRÉ LÂCHE...

NON! DEVANT UN "GORAK" LA RUSE N'EST PAS UNE LÂCHETÉ! MAIS D'AUTRES VIENDRONT SI RAHAN N'ALLUME PAS UN FEU

3 ▶


IL ENTASSA DES BRANCHES MORTES À L'ENTRÉE DE LA GROTTE... SON FEU, IL LE SAVAIT, ÉLOIGNERAIT LES FAUVES.
© Ed. VAILLANT Paris 1539
IL AVAIT DÉCOUVERT DES SILEX SUR LE SOL POUDREUX... IL EN FIT JAILLIR UNE ÉTINCELLE...
ET CE FUT TERRIFIANT !
DANS UN BRUIT DE VOLCAN EN COLÈRE LA GROTTE PARUT ÉCLATER ! LE SOUFFLE DE CETTE FANTASTIQUE EXPLOSION PROJETA LE FILS DES ÂGES FAROUCHES À TRENTE PAS DE LÀ !
BRAAO
4


UNE FUMÉE ÉPAIS-SE S'ÉCHAPPAIT ENCORE DE LA GROTTE QUAND DES CHASSEURS LE DÉCOUVRIRENT.
"CHEVEUX-DE-FEU" VIT ENCORE!
SON SACRILÈGE MÉRITAIT POURTANT LA MORT!
LE CHOC AVAIT ÉTÉ D'UNE TELLE VIOLENCE QUE RAHAN NE REPRIT CONSCIENCE QU'AU PETIT JOUR... DES HOMMES L'ENTOURAIENT.
NOUS NE TE POURSUIVIONS PAS, HIER...
...NOUS VOULIONS TE DIRE COMBIEN IL EST DANGEREUX D'APPROCHER LES "GROTTES-QUI-TONNENT"! TU N'AURAIS PAS DÛ NOUS FUIR, "CHEVEUX-DE-FEU"!
RAHAN NE COMPREND PAS... IL N'A FAIT QUE FRAPPER LES "PIERRES-QUI-LANCENT-DES-ÉTOILES"!* ET...
* SILEX.
© Ed. VAILLANT Paris 1539
C'ÉTAIT SUFFISANT POUR DÉCLENCHER LA COLÈRE DE LA GROTTE!
TAÏWA, LE CHEF DE CE CLAN, RELATA COMMENT, UNE NUIT, SON FRÈRE AVAIT ÉTÉ DÉCHIQUETÉ DANS UNE AUTRE GROTTE...
LE MALHEUREUX CROYAIT QUE LA LUMIÈRE DE SA TORCHE EN CHASSERAIT LES MAUVAIS ESPRITS!
5


..ET POURTANT ARRIX L'AVAIT MIS EN GARDE. ON NE DÉFIE JAMAIS IMPUNÉMENT LES MAUVAIS ESPRITS! "CHEVEUX-DE-FEU" DEVRAIT ÊTRE CHÂTIÉ POUR AVOIR RÉVEILLÉ LEUR COLÈRE!


RAHAN NE CROIT PAS AUX "MAUVAIS ESPRITS"! LE FRÈRE DE TAÏ'WA AVAIT UNE TORCHE POUR ENTRER DANS LA GROTTE... ET RAHAN A FAIT UNE ÉTINCELLE... C'EST LE FEU QUI FAIT TONNER LES GROTTES!


RAHAN DÉCOUVRIRA POURQUOI! IL PROUVERA À ARRIX-LE-SORCIER QUE LES MAUVAIS ESPRITS N'EXISTENT PAS!
RIEN N'AURAIT PU EMPÊCHER LE FILS DE CRÃO DE RETOURNER AUX GROTTES MYSTÉRIEUSES...


ARRIX PARLA ENCORE DE "SACRILÈGE", MAIS LES CHASSEURS ADMIRÈRENT SON COURAGE QUAND IL PÉNÉTRA DANS CELLE OÙ IL AVAIT FAILLI MOURIR...


DU GRAND "GORAK" CARBONISÉ NE SUBSISTAIENT QUE QUELQUES OSSEMENTS ET DES CENDRES... LA FUMÉE ET LES FLAMMES AVAIENT NOIRCI LES PAROIS...


ET RAHAN CONSTATA UNE CHOSE ÉTRANGE: LE SOL DE LAVE ÉTAIT MAINTENANT A' NU. LES COULÉES DE SABLE JAUNE, LA COUCHE DE POUSSIÈRE NOIRE ET DE POUDRE BLANCHE AVAIENT DISPARU!
LA "POUSSIÈRE DE LA GROTTE" A BRULÉ... ET C'EST PEUT-ÊTRE ELLE QUI A TONNÉ!?
EN CES TEMPS FAROUCHES UNE TELLE SUPPOSITION DÉFIAIT L'ENTENDEMENT...
MAIS LE FILS DE CRÂO SAVAIT LA NATURE CAPABLE DE CHOSES BIEN ÉTRANGES! UN INSTANT PLUS TARD IL PÉNÉTRAIT DANS UNE AUTRE GROTTE...
© Ed. VAILLANT Paris 1539
ICI, LES COULÉES JAUNES ÉTAIENT NOMBREUSES(*1), LARGES LES TRAINÉES DE POUSSIÈRE DE CHARBON, ÉPAISSE LA COUCHE DE POUDRE BLANCHE(*2)
* RAHAN NE POUVAIT SAVOIR QU'IL S'AGISSAIT: (1) DE SOUFRE (2) DE SALPÊTRE.
DES CRIS INQUIETS FUSÈRENT QUAND IL RÉAPPARUT AVEC LES PETITS TAS DE POUDRES.
"CHEVEUX-DE-FEU" PROVOQUE LES ESPRITS!
NE CRAIGNEZ RIEN! RAHAN CROIT QUE C'EST UNE DE CES POUDRES QUI "TONNE" IL VEUT SAVOIR LAQUELLE!
7



PEU APRÈS...
RESTEZ OÙ VOUS ÊTES... RAHAN VA VOUS REJOINDRE !
LE FILS DES AGES FAROUCHES ALLUMA LES FINES LIANES ENFONCÉES DANS LES TROIS POUDRES...
ET COURUT RETROUVER LES CHASSEURS.
ARRIX VA VOIR QUE LES "GROTTES-QUI-TONNENT" NE SONT PAS HANTÉES PAR DE "MAUVAIS ESPRITS" !
TOUS RETENAIENT LEUR SOUFFLE... LES PETITES FLAMMÈCHES RONGEAIENT LES LIANES, SE RAPPROCHAIENT DES PETITS TAS...
© Ed. VAILLANT Paris 1539
ELLES ATTEIGNIRENT LA POUDRE NOIRE, PUIS LA BLANCHE, PUIS LA JAUNE...
...ET RIEN NE SE PRODUISIT !!
PPFCHFFF !
"CHEVEUX-DE-FEU" VEUT TROMPER NOTRE CLAN ! QU'ON LE TUE IMMÉDIATEMENT !
ARRIX-LE-SORCIER TRIOMPHAIT ET LES CHASSEURS TOISAIENT LE FILS DE CRÂO AVEC COLÈRE...
8


MAIS CELUI-CI NE SE RÉSIGNAIT PAS AUSSI VITE À UN ÉCHEC.
ATTENDEZ! LES POUDRES NE "TONNENT" PEUT-ÊTRE QUE LORSQU'ELLES SONT MÉLANGÉES!!
UN INSTANT PLUS TARD IL N'AVAIT FAIT QU'UN TAS DES TROIS POUDRES ET ALLUMAIT LA LIANE-MÈCHE... À NOUVEAU CE FUT LE SILENCE... LES REGARDS BRAQUÉS...
© Ed. VAILLANT Paris 1539
ET SOUDAIN...
BBROOUFF!!
UN BRUIT ÉTOUFFÉ RETENTIT. UNE HAUTE FLAMME S'ÉLEVA QUI S'ÉTEIGNIT PRESQUE AUSSITÔT...
LA POUDRE AVAIT DISPARU.
ARRIX CROIT-IL ENCORE AUX "MAUVAIS-ESPRITS"? RAHAN AVAIT RAISON DE CROIRE AU POUVOIR DES POUDRES!
CETTE FLAMME N'AVAIT RIEN DE COMPARABLE AVEC CELLES DES GROTTES!
...SI LES GROTTES TONNENT D'UNE FAÇON AUSSI TERRIFIANTE, C'EST PARCE QUE LES POUDRES S'Y TROUVENT EN GRANDE QUANTITÉ ET PARCE QU'ELLES Y SONT EMPRISONNÉES! RAHAN TE LE PROUVERA!
9

LE FILS DE CRÃO FIT, CE JOUR-LÀ, UNE NOUVELLE EXPÉRIENCE.

DANS CE BAMBOU, LES TROIS POUDRES DEVRAIENT "TONNER" PLUS FORT!

OOOH!

COMME IL AVAIT FAILLI RENVERSER LA POUDRE IL DÉCIDA D'OBSTRUER LE BAMBOU PAR UN TAMPON DE GLAISE...

ATTENTION! ÉLOIGNEZ-VOUS!!..

L'EXPLOSION FUT CETTE FOIS SI FORTE QUE, BIEN QU'IL SE SOIT ÉCARTÉ IL FUT PROJETÉ À TERRE PAR LE SOUFFLE!...

BRROUM!!!






LE FILS DES ÂGES ESSAYA DE NOUVEAUX MÉLANGES... PLUS DE POUDRE BLANCHE ET MOINS DE JAUNE AUGMENTAIT LA PUISSANCE DES "BAMBOUS-QUI-TONNENT"...
"CHEVEUX-DE-FEU" AURA BIENTÔT SUR LE CLAN PLUS D'EMPRISE QUE TOI-MÊME, TAÏWA... PUISQUE NOUS CONNAISSONS LE SECRET DES POUDRES, TU DEVRAIS LE CHASSER !
IGNORANT LES INTRIGUES DU SORCIER, RAHAN EXPÉRIMENTAIT TOUJOURS LES "BAMBOUS-QUI-TONNENT".
VOYONS LEUR EFFET DANS LA RIVIÈRE, FRÈRES !...
...HUMM ! L'EAU ÉTEINT LA LIANE ! IL FAUDRAIT PROTÉGER LA BRAISE UN INSTANT... UN TOUT PETIT INSTANT..
PSCHIFFF...
IL IMAGINA CE MATIN-LÀ UN COUVERCLE POUR PROTÉGER LA MÈCHE DE L'EXPLOSIF... ET LE RÉSULTAT FUT ÉTONNANT...
11


UNE GERBE S'ÉLEVA ET DES DIZAINES DE POISSONS VINRENT FLOTTER À LA SURFACE.
QUAND LE GIBIER SE FERA RARE, LA RIVIÈRE NOURRIRA LE CLAN!


UN GRONDEMENT SOURD, DANS LA MONTAGNE, INTERROMPIT SOUDAIN LA "PÊCHE".
UNE AVALANCHE!
VITE, RAHAN, À LA GRANDE CAVERNE! C'EST TOUJOURS LÀ QUE LE CLAN SE RÉFUGIE!


DE GROSSES ROCHES DÉVALAIENT LA PENTE EN ENTRAINAIENT D'AUTRES DANS LEUR CHUTE, ENGENDRAIENT UN TORRENT DE GRANIT...


ET L'AVALANCHE CESSA AUSSI BRUTALEMENT QU'ELLE AVAIT COMMENCÉ.
NOUS NE REVERRONS PLUS JAMAIS LES NÔTRES!!
AU-DELÀ DU VILLAGE DÉSERT, L'ENTRÉE DE LA GRANDE CAVERNE ÉTAIT OBSTRUÉE PAR D'ÉNORMES ROCHERS.
TAÏ'WA... ARRIX... NOS FEMMES... NOS ENFANTS... TOUS MOURRONT DANS LE VENTRE DE LA MONTAGNE!!


NON !...
LES "BAMBOUS-QUI-TONNENT" LES SAUVERONT !


DANS L'OEIL NOIR D'UN INTERSTICE IL JETA QUELQUES "BAMBOUS"... PUIS IL Y PLONGEA LA TORCHE.
FUYEZ ! FUYEZ !


BRRAOUWW...
IL AVAIT À PEINE REJOINT SES COMPAGNONS QUE LA DÉFLAGRATION SECOUAIT L'ÉBOULIS...
DES ROCHES S'ÉCROULÈRENT ENCORE... MAIS UNE BRÈCHE ÉTAIT FAITE...

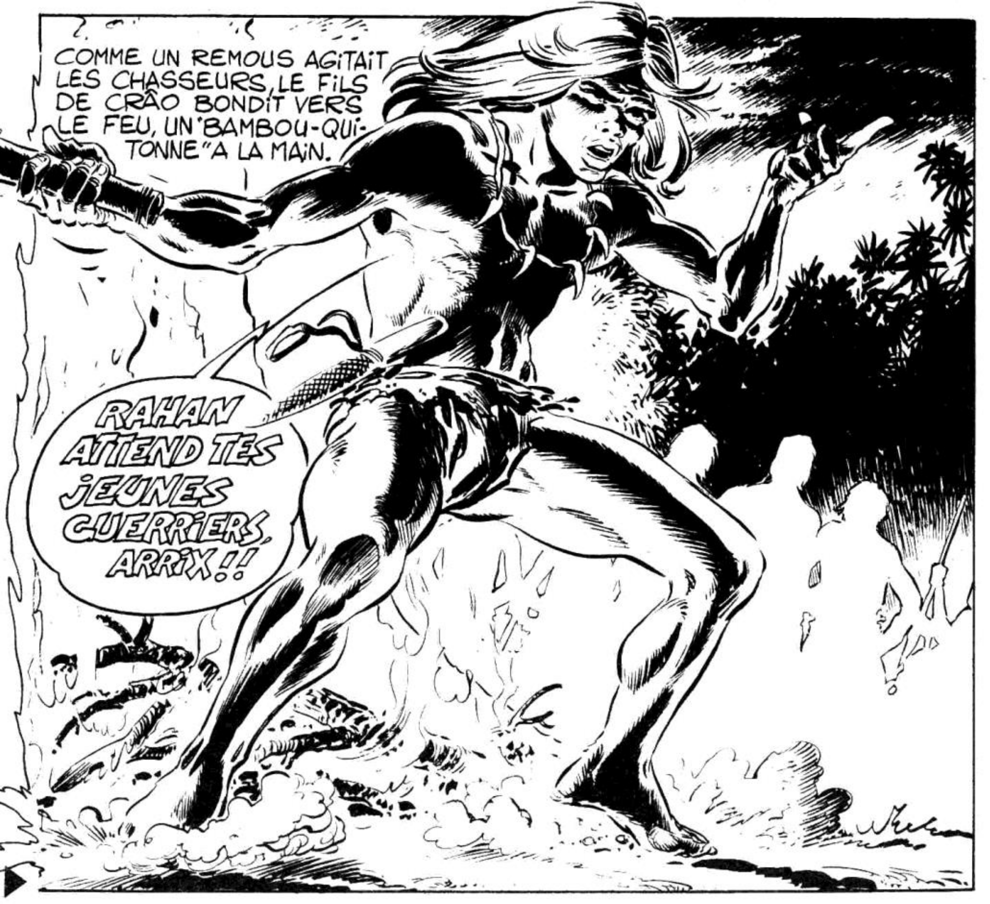

...UNE BRÈCHE VERS LA VIE ! TAIWA ET ARRIX APPARURENT LES PREMIERS... PUIS LES CHASSEURS... PUIS LES FEMMES ET LES ENFANTS...


LA NUIT QUI SUIVIT FUT UNE NUIT DE FÊTE... MAIS ELLE FUT TROUBLÉE PAR UNE HARANGUE D'ARRIX...
N'OUBLIEZ PAS, MES FRÈRES, QUE LES "BAMBOUS-QUI-TONNENT" NOUS DONNENT LA "TOUTE-PUISSANCE" !
13









LE CALME REVINT. MAIS RAHAN PRESSENTAIT QUE L'IGNOBLE IDÉE D'ARRIX CHEMINERAIT DANS LES ESPRITS PRIMITIFS.



14


... MAIS IL NE VEUT PAS QUE LEUR POUVOIR TERRIFIANT SOIT UTILISÉ CONTRE LES HOMMES!


OBSÉDÉ PAR CES PENSÉES IL NE PUT TROUVER LE SOMMEIL IL OBSERVAIT LE VILLAGE ENDORMI... LA HUTTE DE TAIWA CELLE DU SORCIER...




ET SOUDAIN...
OOH... ARRIX NE DORT PAS NON PLUS... MAIS DE QUOI A-T-IL PEUR?
JETANT DES REGARDS INQUIETS AUTOUR DE LUI, LE SORCIER RAMPAIT HORS DE SA HUTTE...


ET LE FILS DES ÂGES FAROUCHES LE VIT SE DIRIGER VERS LA COULÉE DE LAVE... **VERS LES "GROTTES-QUI-TONNENT"!**


UN INSTANT PLUS TARD IL SURPRENAIT LE FOURBE REMPLISSANT UN "BAMBOU" DE POUDRE. ...IL APERÇUT BIEN D'AUTRES "BAMBOUS-QUI-TONNENT", SANS DOUTE PRÉPARÉS LES NUITS PRÉCÉDENTES.
ARRIX N'A PAS ABANDONNÉ SES IDÉES CRIMINELLES!!
!!!! OOO!
15


AVEC CES "BÂTONS" ARRIX IMPOSERA SA LOI ! TAÏWA DEVRA LUI OBÉIR ! NOUS ANÉANTIRONS CEUX DE LA VALLÉE VERTE !!
AAAAAH !
AVEUGLÉ PAR LE JET DE POUDRE, RAHAN RECULA...


IL BUTA CONTRE UNE PIERRE ET PERDIT L'ÉQUILIBRE...
AH ! HA ! HA ! LE "TERRITOIRE DES OMBRES" T'ATTEND "CHEVEUX-DE-FEU" !..
ENTRE SES CILS POUDREUX, LE FILS DE CRÂO ENTREVIT LE SORCIER QUI BRANDISSAIT SA LANCE... SA MAIN SE REFERMA INSTINCTIVEMENT SUR UN GROS SILEX...


ARRIX FIT UN SAUT EN ARRIÈRE POUR ÉVITER LE PROJECTILE..ET...


...TANDIS QU'UNE FANTASTIQUE EXPLOSION SECOUAIT LA GROTTE, LA SILHOUETTE DE SON CORPS DÉSARTICULÉ SE DÉCOUPA DANS LA LUMIÈRE ÉBLOUISSANTE...
16







1539 © Ed. VAILLANT Paris





...MAIS IL RESTAIT LES AUTRES!

QUE FAIS-TU?

RAHAN S'ÉLANÇAIT VERS LE VILLAGE OÙ BRÛLAIT ENCORE LE FEU...

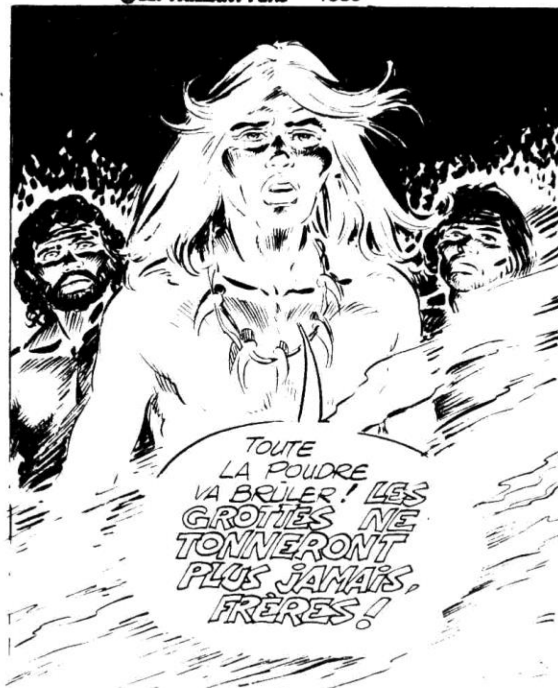
IL RÉAPPARUT BIENTÔT, AVEC TROIS TORCHES.

NUL NE SAIT SI LES TIENS, OU D'AUTRES CHASSEURS, NE CÉDERONT PAS UN JOUR AUX MAUVAISES PENSÉES!

...MAIS RAHAN NE LEUR LAISSERA PAS LES MOYENS DE SE DÉCIMER!

LA TORCHE VOLA VERS LA BOUCHE GÉANTE D'UNE GROTTE...





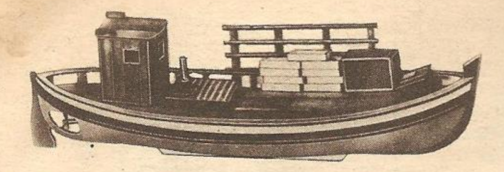
LES EXPLOSIONS... LES FLAMMES... LA FUMÉE... LE FILS DE ÂGES FAROUCHES SEMBLAIT SURGI DE L'ENFER. MAIS CE "DIABLE" NE CLAMA QUE DES PAROLES DE PAIX, CE BIEN SI PRÉCIEUX DE "CEUX-QUI-MARCHENT-DEBOUT," LES HOMMES!

18

FIN de l'épisode

LA BEAUTÉ D'UNE MAQUETTE EN BOIS, C'EST SON AUTHENTICITÉ...

Pour nos nouveautés, nous avons choisi la simplicité pour les jeunes !



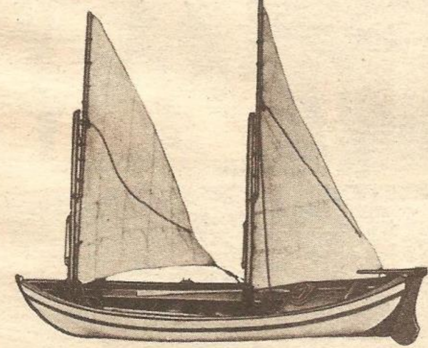
TRAINERA. Barque de pêche à moteur du littoral catalan, échelle 1/50, longueur 280 mm, hauteur 65 mm, coque en forme avec pont, toutes pièces découpées.

La boîte avec plan .... **68,50 F**



LAUD. Barque levantine de pêche, échelle 1/50, longueur 240 mm, hauteur 300 mm, coque avec pont en forme, toutes pièces découpées, voile terminée, filins, poulies.

La boîte avec plan .... **68,50 F**



BALLENERA. Baleinière de pêche à deux mâts, échelle 1/50, longueur 240 mm, hauteur 300 mm, coque en forme, toutes pièces découpées, voiles terminées, filins.

La boîte avec plan .... **68,50 F**

Vous trouverez également dans notre DOCUMENTATION GENERALE N° 25 de nombreux modèles de bateaux : pêche, plaisance, marine de guerre, bâtiments anciens, etc. 156 pages, plus de 1 000 illustrations (bateaux, avions, autos, radio-commande). Envoi franco contre 5 F*

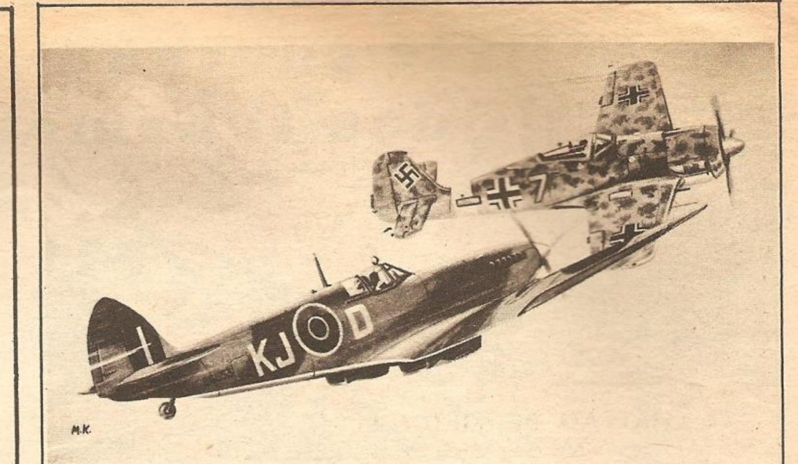
A LA SOURCE DES INVENTIONS

60, boulevard de Strasbourg, 75010 PARIS.

Magasin pilote - Conseils techniques - Service après-vente.

* Pour vos règlements :

LA SOURCE SARL - C.C.P. 33139-91 - LA SOURCE



En juillet 1942, des FW 190 de la JG26 patrouillent au large de Boulogne... Soudain, en face, à quelques kilomètres, 12 Spitfire passent au ras des vagues, en route vers la France. Les FW 190 s'élancent à leur poursuite...

Voici le début d'une nouvelle histoire passionnante sur l'aviation 39/45!
Au total, 10 histoires authentiques racontées et illustrées par un spécialiste... et éditées par "Matchbox", un spécialiste lui aussi.
Chaque histoire est toujours accompagnée d'une documentation précise et fournie : photos d'époque, fiche technique illustrée..., plus un banc d'essai complet d'une maquette Matchbox au 1/72e comprenant : des "trucs" de montage, des idées de transformations faciles à réaliser à partir de la maquette de base... des possibilités de coloriages autres que ceux montrés dans les boîtes... Etc.! Etc.!
Bref, une somme d'informations indispensables à tous ceux qui se passionnent pour les maquettes exactes au tout petit détail près... ou qui s'intéressent de près à l'histoire de l'aviation.

Comment vous les procurer?
Pour recevoir les 10 premières "histoires au 1/72e", il suffit d'adresser vos nom, prénom et adresse complète (écrits très lisiblement) à :
PUBLILETTRES - SERVICE PF - MATCHBOX
4, rue du Chemin-de-Fer - 60200 COMPIEGNE
en joignant 3 timbres à 80 centimes.
Matchbox vous fait cadeau de tout le reste!
Et cette offre spéciale est valable jusqu'au 1er février 1975.

MASIUS & D'ARCY - MACMANUS

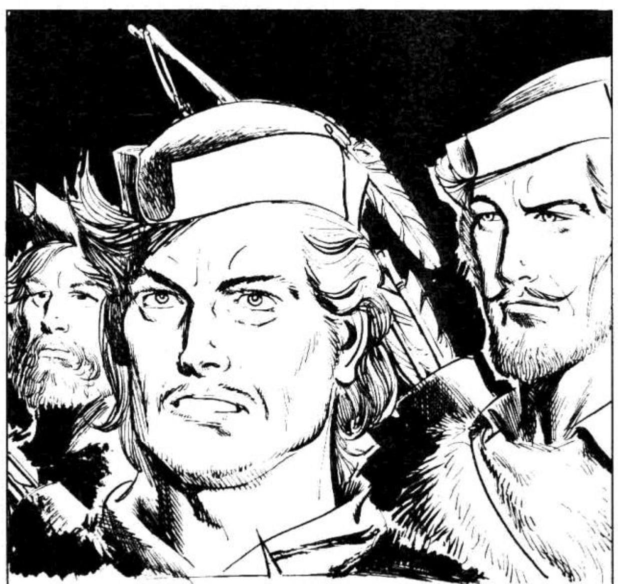


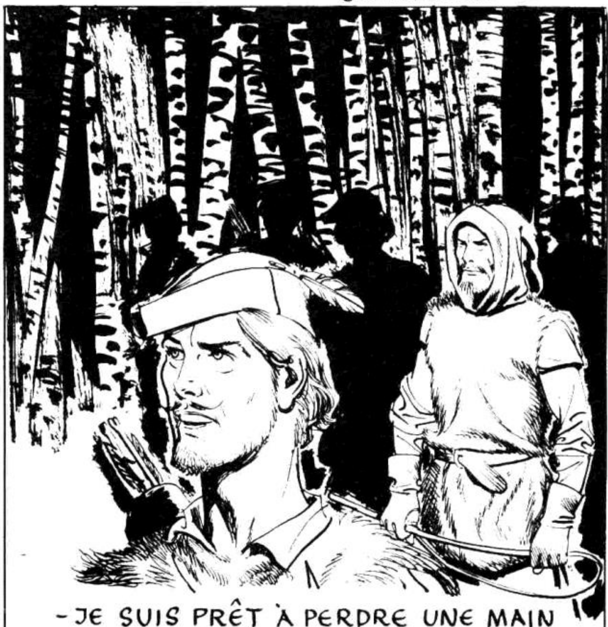
matchbox recommande les peintures humbrol.











PETIT-JEAN AVAIT ÉTÉ CAPTURÉ, LORS DE LA PERFIDE TRÊVE DE NOËL, EN PLEIN SOMMEIL, CHEZ SA VIEILLE MÈRE PRÈS DU VILLAGE DE SCUNTHORPE


LA NUIT ÉTAIT BLANCHE... LE FROID FAISAIT CRAQUER LES ARBRES.
-PAR SHERWOOD, C'EST L'HEURE OÙ MÊME LES CHIENS DORMENT...


-ATTENDS-MOI ICI !


LE GUETTEUR S'ENGOURDISSAIT DANS LE GEL.
-UNE NUIT À NE PAS METTRE UN LOUP DEHORS.


-CE N'EST PAS LE MOMENT DE FLANCHER...


LE SOLDAT S'AFFAISSA SANS UN CRI SUR LE PARAPET.




LE PLUS DUR ÉTAIT FAIT. L'EFFET DE SURPRISE DEVAIT JOUER À PLEIN.


COUPE-GOËLE SE DRESSA BRUSQUEMENT. LE MOLOSSE GRONDAIT.
-URSUS!


-PAR LES FLAMMES DE L'ENFER!
DES OMBRES TRAVERSAIENT LA COUR...


LA LOURDE PORTE BARDÉE DE FER GRINÇA À PEINE...


LE MOLOSSE BONDIT EN SILENCE...
-AUX ARMES! AUX ARMES!


LES OUTLAWS NE POUVAIENT INTERVENIR. SANS RISQUER DE BLESSER ROBIN


DES APPELS, DES CRIS, DES JURONS S'ENTRECROISAIENT...
-LAISSEZ-MOI FAIRE!
L'HOMME AU FOUET DÉTENDIT SA LANIÈRE


-IL VA FALLOIR SE BATTRE DUR... MERCI WHIP!


COUPE-GOËLE SE PRÉSENTAIT, MASSIF ET ÉCUMANT
-FACE DIEU, JE VAIS VOUS TRANCHER EN PIÈCES!

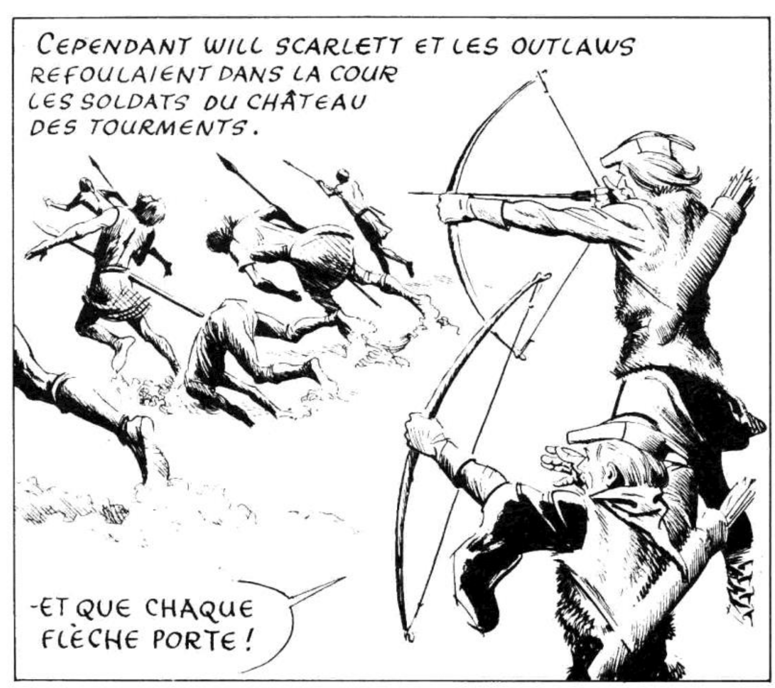

-JE M'OCCUPE DE LUI! CHARGEZ-VOUS DES AUTRES...


LES HOMMES AUX CHAPEAUX VERTS! LES BRIGANDS DE SHERWOOD!


STRAAK!
-J'AI DÉJA MIS AU SUPPLICE UN DES VÔTRES... PETIT-JEAN LE MAL-NOMMÉ...


-IL A CHANTÉ SOUS LA TORTURE! LES BOURREAUX S'Y SONT MIS À QUATRE... AHA-HAA!


-MALHEUR À TOI COUPE-GOËLE! PETIT-JEAN EST MON FRÈRE!
RAN-ANK!


CEPENDANT WILL SCARLETT ET LES OUTLAWS REFOULAIENT DANS LA COUR LES SOLDATS DU CHÂTEAU DES TOURMENTS.
-ET QUE CHAQUE FLÈCHE PORTE !


COUPE-GOËLE CONNAISSAIT SON MÉTIER.. PLUS D'UNE FOIS IL FORÇA ROBIN À ROMPRE.
-JE T'AURAI ROBIN HOOD !
ZZAAAF !

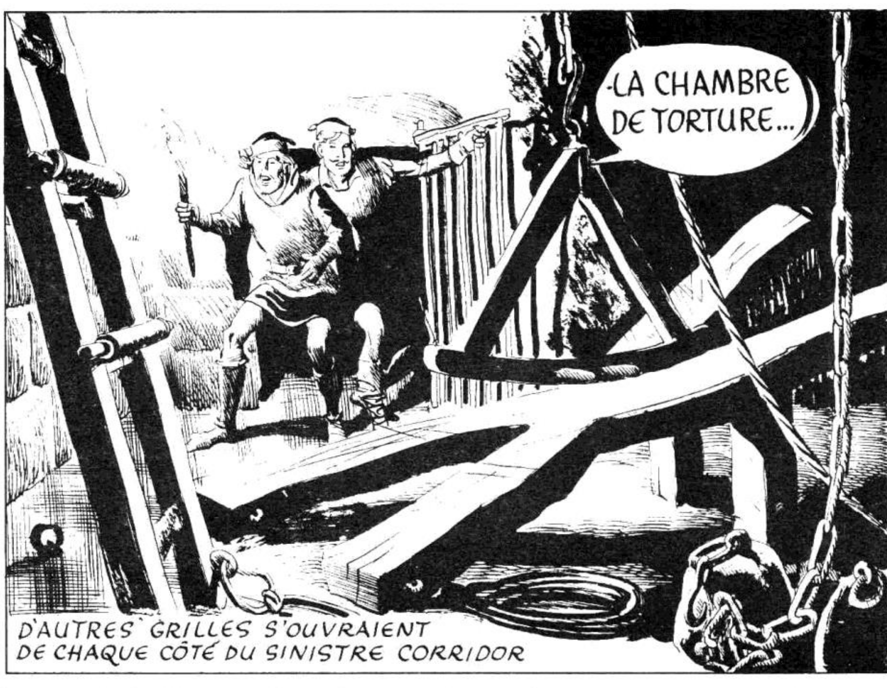

STRAAK
-C'EST À VOIR !


-O- OOO !
CREVANT LE BOUCLIER LE FER TOUCHA LE RUFFIAN À L'ABDOMEN...


LA TÊTE PORTA SUR LA PREMIÈRE MARCHE...
-CHTO-OOK !

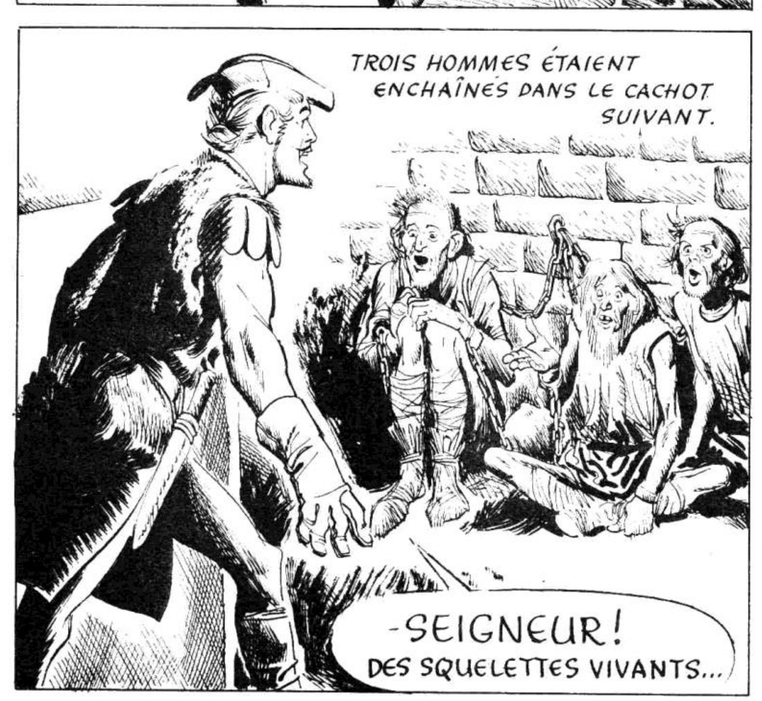

-COUPE-GOËLE ET SON CHIEN ! LES DEUX FAUVES PAR TERRE...


-NOUS AVONS MIS QUELQUES UNS SUR LE CARREAU, ROBIN ! LES AUTRES SE CACHENT...

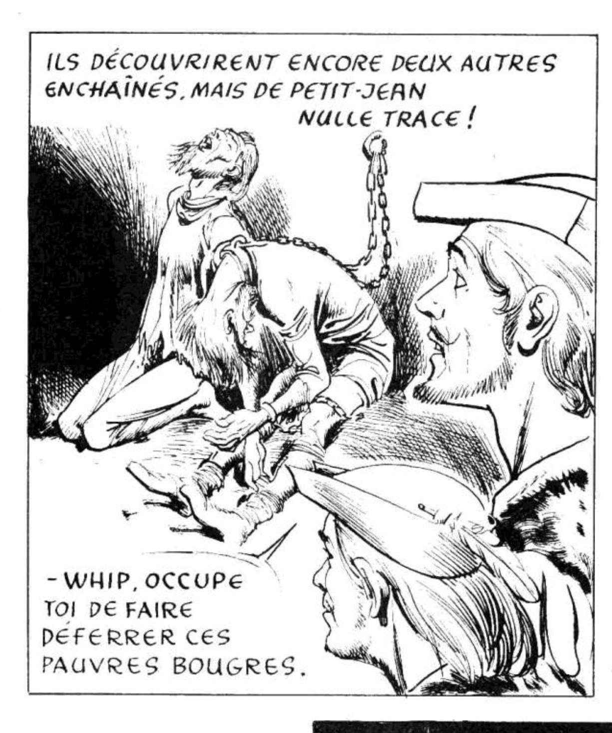

ILS FORCÈRENT LA GRILLE DE FER QUI COMMANDAIT L'ACCÈS AUX CACHOTS SOUTERRAINS.
-LE RETROUVERONS NOUS VIVANT? COUPE-GOËLE L'A LIVRÉ À SES TOURMENTEURS!

-LA CHAMBRE DE TORTURE...
D'AUTRES GRILLES S'OUVRAIENT DE CHAQUE CÔTÉ DU SINISTRE CORRIDOR

-REGARDEZ, UN PUITS... ON ENTEND MUGIR DES EAUX...

-LA RIVIÈRE PASSE SOUS LE CHÂTEAU... ET ELLE SE JETTE DANS LE WASH. LES PÊCHEURS PARLENT DES CADAVRES FLOTTANT... À PRÉSENT JE SAIS D'OÙ ILS VIENNENT...!


TROIS HOMMES ÉTAIENT ENCHAÎNÉS DANS LE CACHOT SUIVANT.
-SEIGNEUR! DES SQUELETTES VIVANTS...

-PITIE!
-NOUS SOMMES ICI POUR VOUS DÉLIVRER...



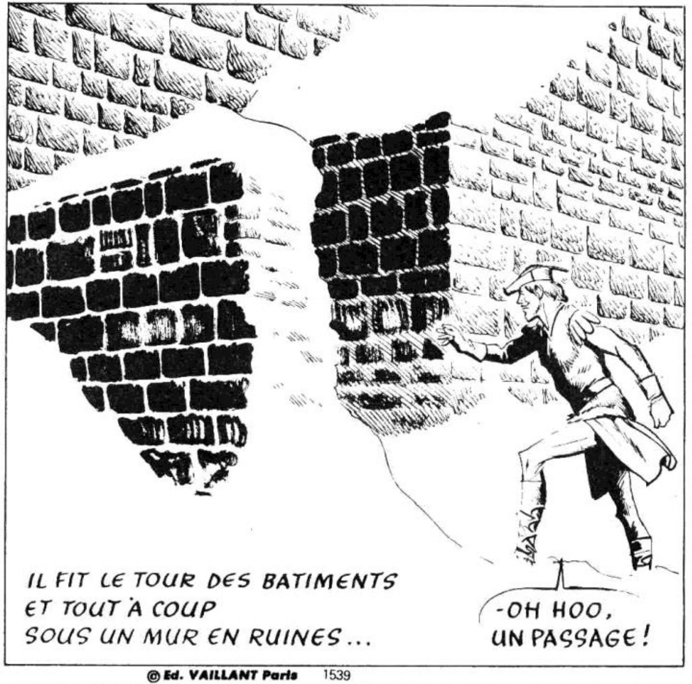




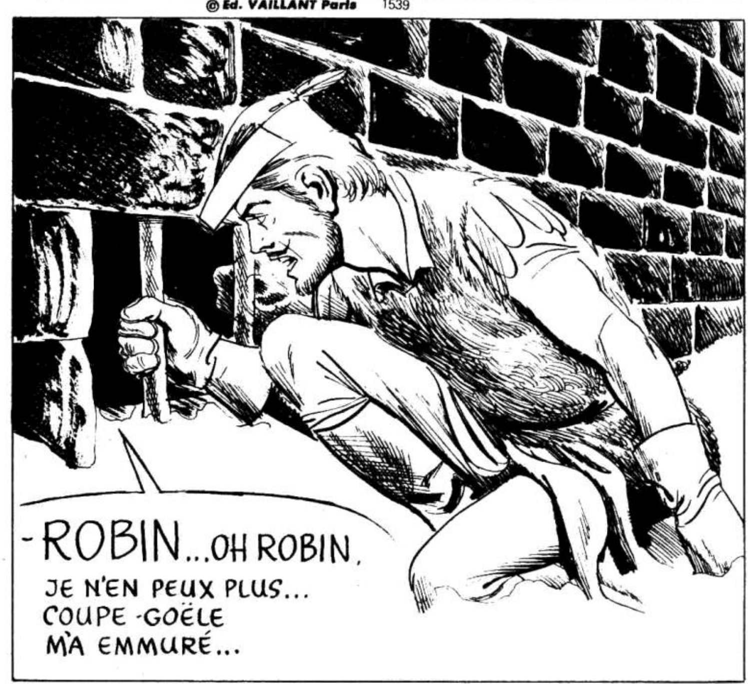


COUPE-GOËLE DEMEURA INTROUVABLE. SANS DOUTE, RETROUVANT SES ESPRITS, AVAIT-IL PU GAGNER QUELQUE CACHETTE...





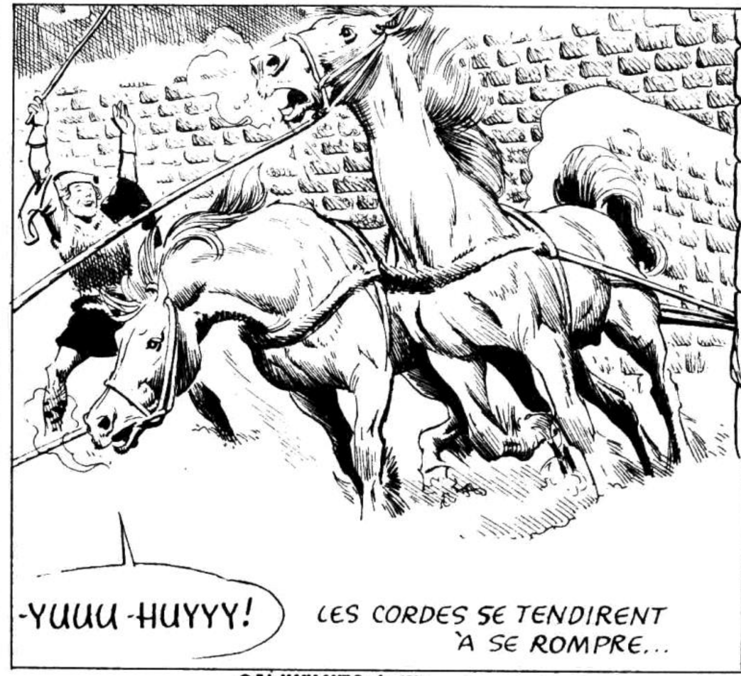




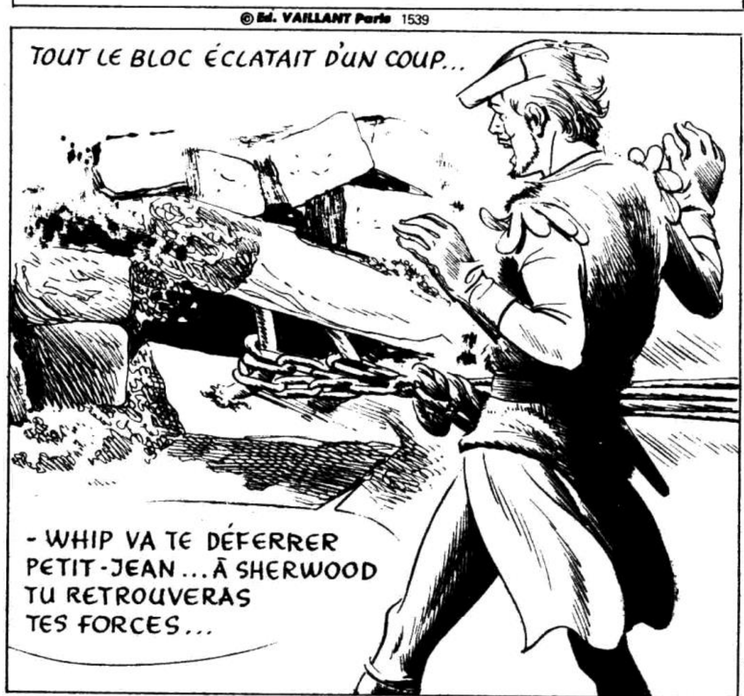

PETIT-JEAN ÉTAIT ENCHAÎNÉ DEPUIS SEPT JOURS DANS CE RÉDUIT GLACÉ DE DIX PIEDS CARRÉS... LE SOUPIRAIL CONSTITUAIT LA SEULE OUVERTURE LA PORTE ÉTANT MURÉE...
-LES BOURREAUX M'ONT TENAILLÉ AU FER ROUGE, ROBIN !

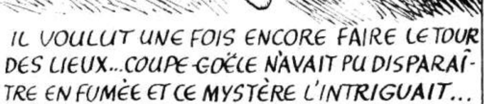

-COURAGE PETIT-JEAN, COURAGE, NOUS ALLONS ARRACHER TOUT CELA.


-YU-UUU!


-YUUU-HUYYY!
LES CORDES SE TENDIRENT À SE ROMPRE...


-HOURRAH! LES BARREAUX CÈDENT...


TOUT LE BLOC ÉCLATAIT D'UN COUP...
- WHIP VA TE DÉFERRER PETIT-JEAN... À SHERWOOD TU RETROUVERAS TES FORCES...





-FACEDIEU. NOUS RÉGLONS NOS COMPTES UNE FOIS POUR TOUTES.

COMME UN FURIEUX IL COURAIT SUR L'OUTLAW

TU NE TROUVERAS PAS TON PETIT-JEAN... IL POURRIRA LÀ OÙ JE LE TIENS ENFERMÉ !

LE GOUVERNEUR ARRIVAIT SUR LUI

-TU VAS MOURIR, COUPE-GOËLE ET PETIT-JEAN EST DÉJÀ DÉLIVRÉ...







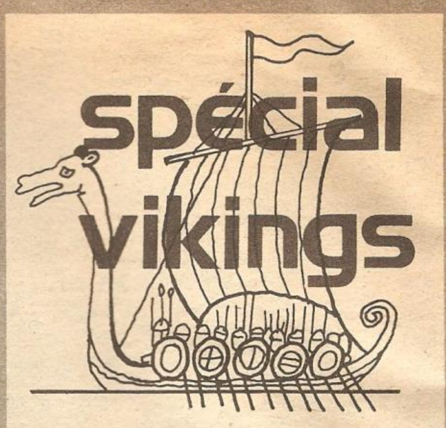
AINSI FINIT COUPE-GOËLE, GOUVERNEUR DU CHÂTEAU DES TOURMENTS. LES EAUX DE LA RIVIÈRE SOUTERRAINE ROULERAIENT SON CORPS JUSQU'À LA MER.







LE JOURNAL DES jeux



Conception : Roger DAL

TEST

Avez-vous le courage d'un Viking ?

Il fallait avoir le cœur bien accroché pour embarquer sur les minuscules drakkars et parcourir les mers brumeuses du Nord. Il fallait avoir un courage à toute épreuve pour partir, sans cesse, vers des pays lointains ! Auriez-vous le courage d'un Viking ?
Vos réponses à ces quelques questions vous le diront.

OUI NON

1. Regardez-vous sous votre lit, le soir, avant de vous coucher, pour être bien sûr qu'il n'y a personne ?...............................

2. Aimez-vous vous promener sous l'orage ?...



3. Iriez-vous dans une fusée en partance pour la Lune si on vous offrait une place dans la fusée ?..

4. Fuyez-vous dès qu'un chien vous aboie aux mollets ?..............................

5. Avez-vous peur dès que vous êtes dans une voiture qui va très vite ?...



6. Est-ce que cela vous gêne d'aller tout seul, de nuit, à la cave ?...



7. Quand deux copains se battent, fuyez-vous parce que vous avez peur de recevoir des coups (on peut toujours en prendre un ou deux à l'improviste) ?.......................................

8. Ou bien, vous mettez-vous du côté du plus faible ?............................

9. Vous gardez-vous de contredire un copain plus costaud que vous, même si vous êtes certain d'avoir raison ?.............................

10. Quand vous marchez, le soir, dans une rue déserte, sifflez-vous ou chantonnez-vous pour vous donner du courage ?......................................

11. Est-ce que cela vous amuserait de rencontrer un fantôme ?...

12. Quand vous faites une blague, gardez-vous l'anonymat pour ne pas avoir d'histoires ?...

Marquez un point chaque fois que vous avez répondu « oui » à l'une des questions suivantes : 2, 3, 8, 11.
Un point aussi pour « non » à : 1, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12.
Faites le total de vos points, puis allez jeter un petit coup d'œil aux solutions pour savoir ce qu'il faut en penser.

DIFFERENCES 7

Sept détails différencient ces deux dessins. Quels sont-ils ?



ANOMALIES

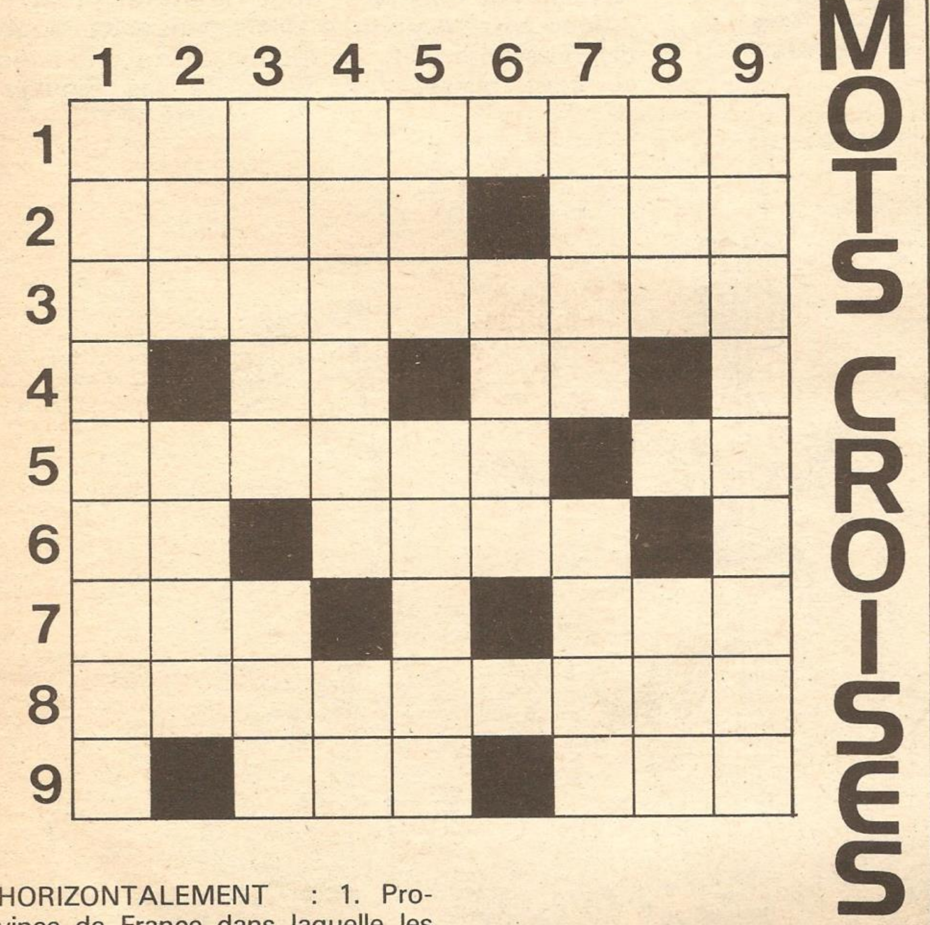
Saviez-vous que les Vikings furent les premiers à découvrir l'Amérique. Mais dans cette scène de débarquement, au moins douze anomalies se sont glissées. A vous de les trouver !

Solution des jeux page 56.

La Blague de la Semaine

Cette semaine, le gagnant est B. DARMECK, de Mazagran (Mostaganem). Il gagne une magnifique mallette de peintures.

Le matin, un voyageur se plaint au patron de l'hôtel :
— J'ai trouvé dans mon lit une puce morte et je n'ai pas fermé l'œil de la nuit !
— A cause d'une puce morte, demande l'hôtelier.
— Non ! Mais qu'est-ce qu'il y avait comme monde à son enterrement !...



HORIZONTALEMENT : 1. Province de France dans laquelle les Vikings se sont établis. - 2. Il prend sa source dans les Pyrénées et se jette dans l'Atlantique. Décors dorés. - 3. Lâchetés. - 4. Instrument de dessin. Note de musique. - 5. Ce que fait la vigie dans le nid-de-pie d'un navire. Pronom personnel. - 6. Du 1er janvier au 31 décembre. Possessif. - 7. Demeure d'oiseaux. Pour accepter. - 8. Qui vit sur la terre. - 9. Ils sont souvent opposés aux autres. Condiment très utilisé dans le Midi.

VERTICALEMENT : 1. Tels sont les navires capables d'aller en mer. - 2. Poème. Assemblée. - 3. Peu utilisée par les Vikings qui lui préféraient les eaux. Serré. - 4. Quadrupèdes. Sur les bornes à têtes rouges. - 5. Mesure de surface. Porte-feuilles. - 6. Précipitation vers quelque chose. - 7. Il n'a pas encore payé. Quelques mots mis dans la marge. - 8. Colère autrefois. Canton suisse. - 9. Capital et important.

Blagues

— Alors, Pierre, qu'est-ce que tu penses de ton nouveau petit frère, demande son oncle à un petit garçon de cinq ans.
— Je pense qu'il y a beaucoup de choses qui nous seraient plus utiles à la maison.
Hervé GRELAVO (Menesteral).

*

On a monté une pièce à peu de frais. L'acteur engagé pour tenir le rôle principal est tout à fait médiocre. Après la première, l'auteur le rejoint dans sa loge.
— Je rentre chez moi et je remanie ma pièce. Vous serez tué dès la fin du premier acte.
— Pourquoi ?
— Il vaut mieux que je vous tue avant que le public le fasse.

Francis LECONTE (Annemasse).

*

Deux amis parlent d'un collègue de bureau :
— Entre nous, je crois que X se vante un peu lorsqu'il dit porter le pantalon.
— S'il le porte, c'est exact ; mais il le porte sous son tablier lorsqu'il fait la vaisselle.

Jean-Luc AGIER (Paris).

BULLES

Les Vikings partent pour une expédition lointaine. L'hydromel qu'ils boivent pour célébrer cet embarquement crée une certaine confusion ; si bien que les paroles prononcées s'envolent un peu dans tous les sens.
Rendez-donc à chacun la bulle qui lui appartient.



Solution des jeux page 56.

JEAN RICHARD ENQUETE

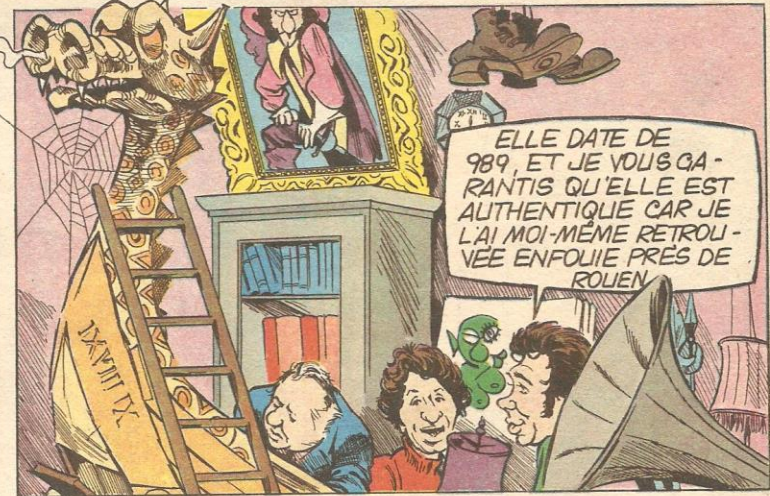


CABROL GIL DAS















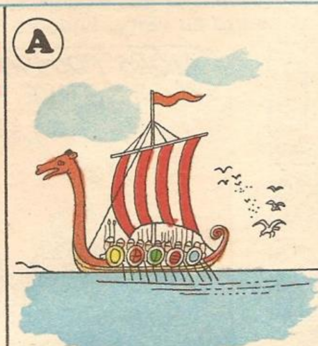
POURQUOI J.RICHARD PENSE-T'IL QUE C'EST UN FAUX ?

Jeu de lettres

En prenant une lettre dans chacun de ces boucliers, de gauche à droite, vous allez pouvoir former six mots (de six lettres) qui se rapportent tous aux Vikings et dont voici les définitions :
— Pillard scandinave.
— Furent autrefois des Vikings.
— Ville de Suède.
— Habitants des bords d'une mer nordique.
— Les Vikings les traversaient sur leurs drakkars.
— Les pays qui en font partie furent ravagés par les Vikings.



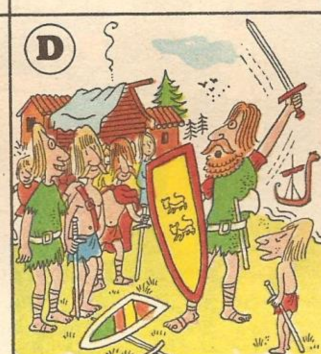
chaîne de bon sens







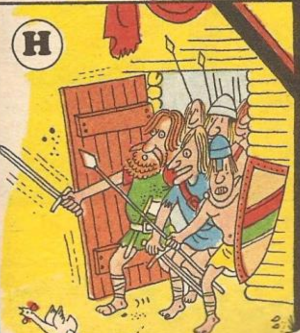
Voici une courte histoire qui se passe au temps des Vikings. Elle comporte dix épisodes de A à J. Mais les images ne sont pas placées dans le bon sens. Remettez-les dans l'ordre logique et vous connaîtrez le fin mot de cette aventure qui débute en D.















Solution des jeux page 56.

Blagues

Un couple d'ethnologues visite une peuplade perdue au fin fond de l'Amazonie. La femme remarque une indigène tissant des couvertures. Elle demande :
— Est-ce que je pourrais avoir une couverture ?
— Bien sûr.
— J'en voudrais une belle rouge.
— Vous la voulez en 110 ou 220 V ?...

Jacques BRANSWYCK (Lille).

*

Un robot entre dans une quincaillerie et demande :
— Donnez-moi 4 mètres de tôle ondulée.
— Tout de suite.
— De la bonne qualité, insiste-t-il. C'est pour ma femme, elle veut se faire une jupe plissée.

Serge (Nareux-les-Mines).

*

Une petite fille est allée à l'école pour la première fois. Sa maman qui l'attend à la sortie, lui demande :
— Alors, ça c'est bien passé ?
— Oui, répond la fillette, mais qu'est-ce qu'on perd comme temps entre les récréations.

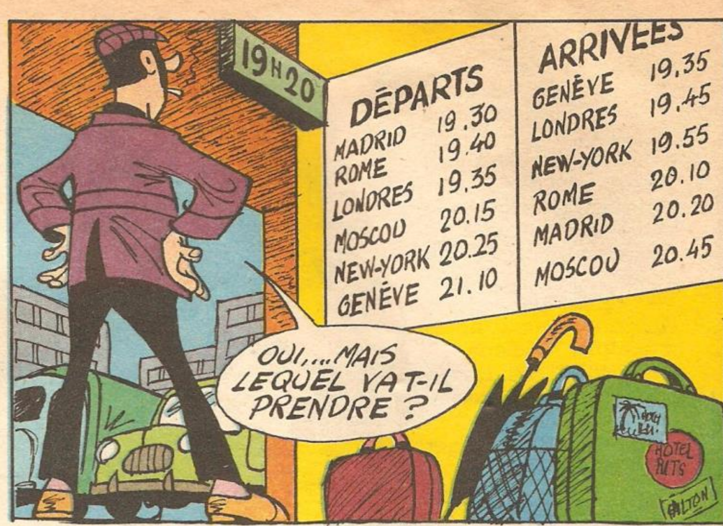
Christelle WAILLON.

ENIGME

par MOALLIC et CRESPI



UN GRAND VOYAGEUR



A midi, un bijoutier vient d'être victime d'un vol. Dans la description du voleur, Ludo reconnaît un certain Poussou.

1. Après chacun de ses « coups », Poussou prend l'avion pour « aller se mettre au vert ». Ludo se rend aussitôt à Orly.



2. Ludo aperçoit soudain Poussou dans le hall de l'aérogare, une valise à la main.



3. Poussou reste surpris en voyant Ludo, mais ne paraît pas inquiet outre mesure.



4. Il fait complaisamment à Ludo l'énumération de son emploi du temps de la journée.



5. Mais Ludo ne s'en laisse pas aussi facilement conter et il accuse formellement Poussou.

POURQUOI LUDO ACCUSE-T-IL POUSSOU ?

BLA-GUES

— Monsieur, dit au vendeur une dame élégante, je voudrais un manteau pour mon chien.
— Il m'est difficile de vous vendre un manteau sans voir l'animal ; vous devriez l'amener pour que je puisse juger de sa taille.
— Oh, non, s'écrie la dame, je veux lui faire une surprise.

Jean LACHARTRE (Rouen).

Une dame attend dans l'antichambre d'un notaire. Il semble qu'on l'oublie, la porte s'ouvre enfin.
Le notaire demande :
— Vous avez été convoquée ?
— Oui, au sujet de l'héritage.
— Il y a longtemps que vous attendez ?
— Quatorze ans, monsieur.

Claude DROJEAN (Montpellier).

HUMO-COLOR

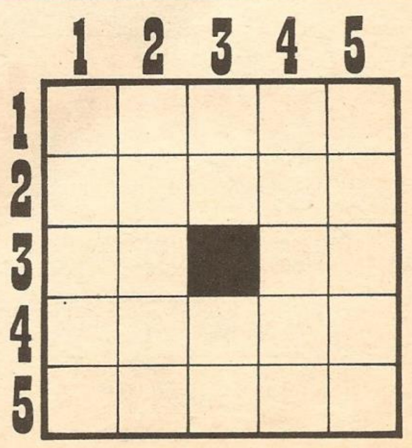
Vous voudriez bien connaître la raison de l'étonnement de votre héros favori devant cette horde de Vikings hirsutes. Alors tous à vos crayons de couleurs.

0 : blanc. - 1 : noir.
2 : jaune. - 3 : orange.
4 : marron. - 5 : bleu.
6 : rouge. - 7 : vert foncé.
8 : vert clair.

MOTS CROISÉS DES VIKINGS

HORIZONTALEMENT : 1. Il portait les drakkars des Vikings. - 2. Nom que l'on donnait autrefois à un navigateur. - 3. En droit. Mesure chinoise. - 4. A l'envers, les mains protégées. - 5. Raisonnable.

VERTICALEMENT : 1. On nomme ainsi parfois les eaux des océans. - 2. Elle n'existait pas encore, au temps des Vikings, pour naviguer sur les océans. - 3. Possédé. Presque non. - 4. Il comporte plusieurs cartes. - 5. Elle couvre le sol durant de longs mois au pays des Vikings.



Solution des jeux page 56.

Solution des Jeux

TEST (page 48).

Plus de 8 points : vous êtes courageux et même un peu téméraire. Il n'y a plus de Vikings mais vous n'auriez pas dépareillé parmi ces rudes guerriers. Attention, casse-cou, ne prenez pas trop de risques inutiles.
Entre 4 et 8 points : vous ne manquez pas d'un certain courage, cependant vous n'aimez pas vous exposer inutilement, non ?
Moins de 4 points : vous ne vous embarquez jamais dans des aventures risquées, vous préférez vous réfugiez dans la tranquillité... quoi qu'il arrive.

SEPT ERREURS (page 49).

Une pièce à la voile. - La décoration d'un bouclier. - La pompe plus haute. - La corde plus longue. - La lanière sur le pied droit. - Le ski gauche plus long. - Une goutte de plus tombe du skieur.

ANOMALIES (page 49).

Les pieds de la vigie. - La longue vue. - Le poisson sortant du cor... - ...Ainsi que les notes de musique. - La lampe tempête. - La bouée. - Le youyou en plastique. - Le Viking qui plonge avec un fusil. - L'ancre du drakkar. - Le hublot. - Le masque de plongée du plongeur. - La carte d'Amérique (les Vikings ne savaient pas qu'ils venaient de découvrir ce nouveau continent). - Une boîte de conserve.

MOTS CROISES (page 50).

Horizontalement : 1. Normandie. - 2. Adour. Ors. - 3. Veuleries. - 4. Te. Ut. - 5. Guette. On. - 6. An. Sien. - 7. Nid. Oui. - 8. Terrestre. - 9. Uns. Ail.

Verticalement : 1. Navigants. - 2. Ode. Unie. - 3. Route. Dru. - 4. Mulets. R.N. - 5. Are. Tiges. - 6. Ruée. - 7. Doit. Nota. - 8. Ire. Uri. - 9. Essentiel.

BULLES (page 51).

1 D - 2 F — 3 B — 4 H — 5 G — 6 E — 7 I — 8 C — 9 A.

JEAN RICHARD (page 52).

Jean Richard remarque que l'antiquaire ne prend pas beaucoup de précautions pour manipuler une étoffe aussi ancienne qui aurait quasiment dû tomber en poussière. De là à penser qu'il s'agit d'un faux, il n'y a qu'un pas !

JEU DE LETTRES (page 53).

Viking. - Danois. - Upsala. - Baltes. - Océans. - Europe.

CHAINE DE BON SENS (page 53).

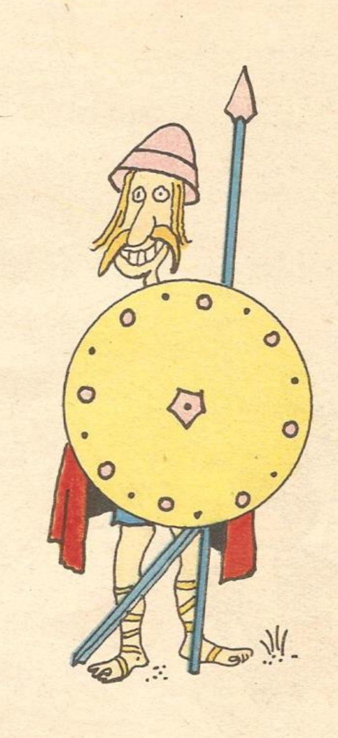
D. Les Vikings décident de partir en expédition.
E. Ils vont embarquer sur leur drakkar.
A. Ils arrivent sur les côtes d'un pays lointain.
J. Ils débarquent.
H. Ils forcent la porte de la maison.
C. Le chef Viking s'empare d'un poulet.
G. La poule est emportée dans le drakkar.
I. Ils repartent vers leur pays.
B. Ils ramènent triomphalement leur butin.
F. Puis ils la font cuire joyeusement.

ENIGME LUDO (page 54).

De toute évidence, Poussou vient de mentir à Ludo, car si l'avion est bien parti sept heures plus tôt, soit à 12 h 55 (heure française), il n'était alors à New York que 6 h 55 avec le décalage horaire.
A cette heure, Poussou ne pouvait donc pas déjeuner dans un restaurant. Il s'apprêtait donc tout simplement à partir, « se mettre au vert ».

MOTS CROISES (page 55).

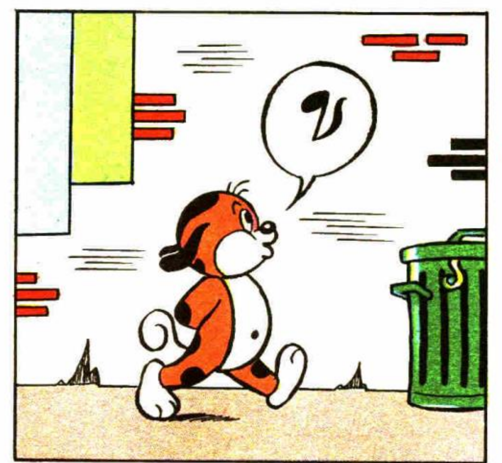
Horizontalement : 1. Océan. - 2. Naute. - 3. Dr. Li. - 4. Etnag (ganté). - 5. Sensé.
Verticalement : 1. Ondes. - 2. Carte. - 3. Eu. Nn. - 4. Atlas. - 5. Neige.

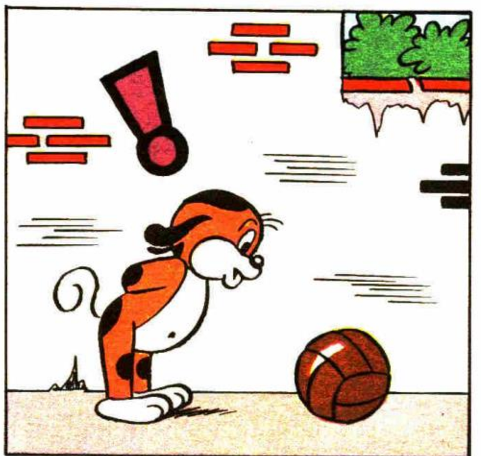


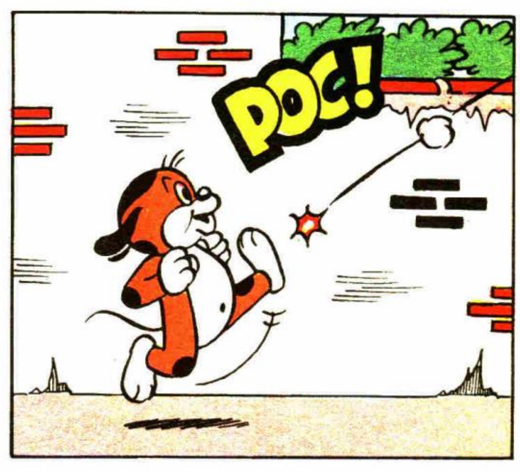


PiFOU...

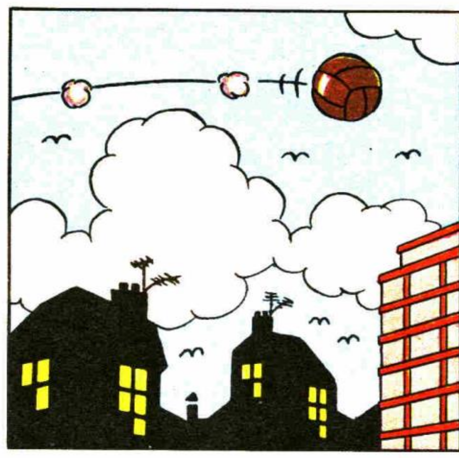


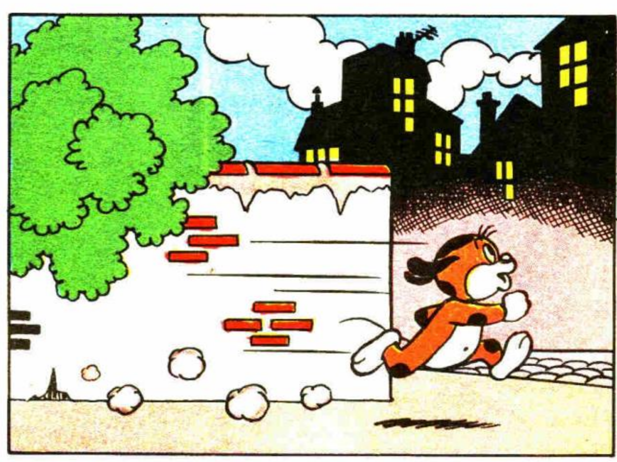


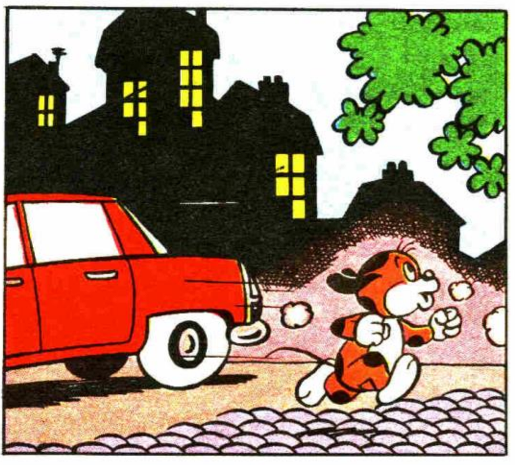


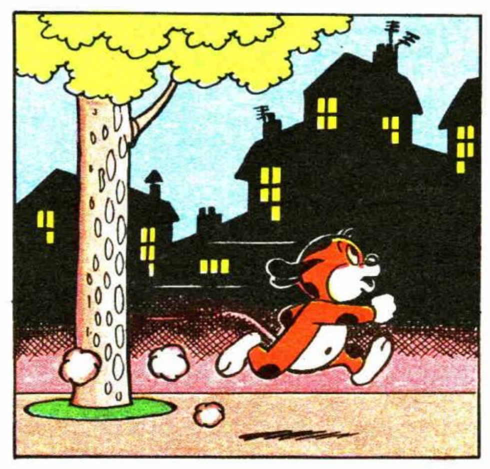


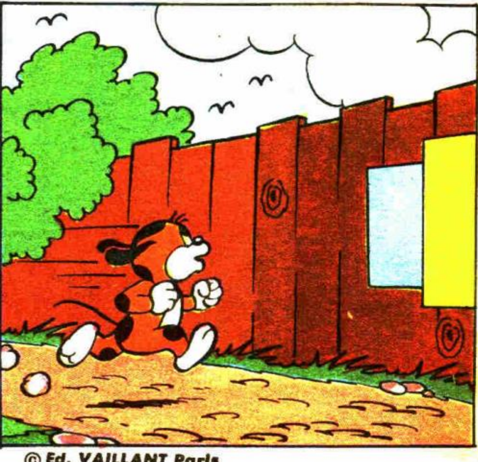


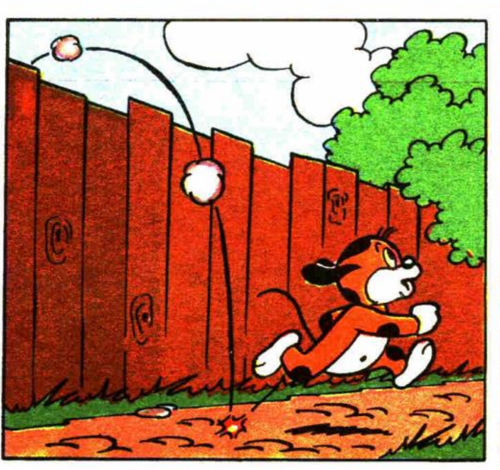


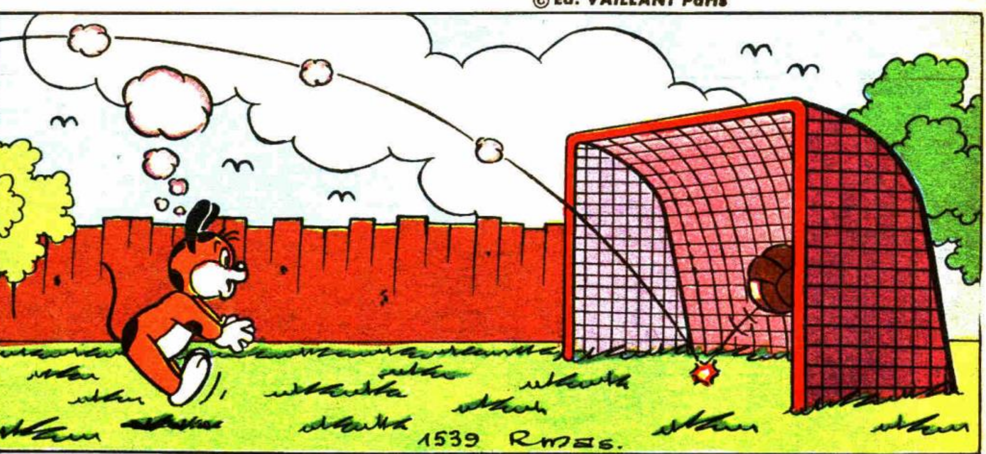






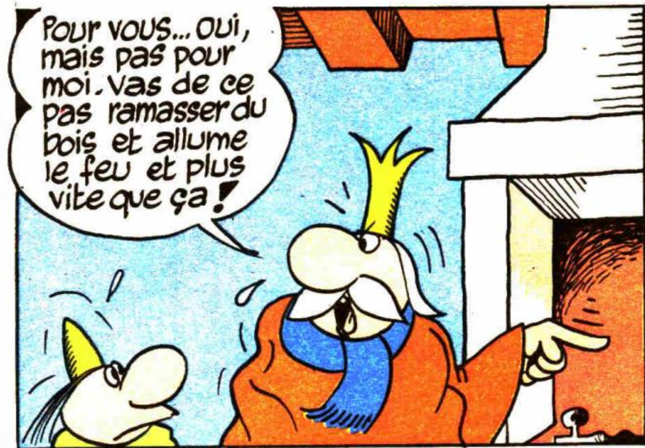






DICENTIM le petit Franc



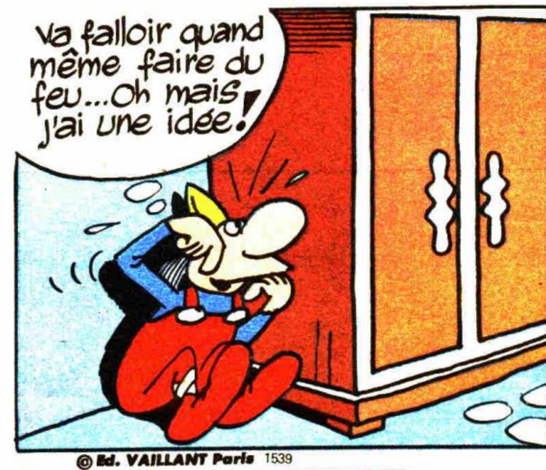








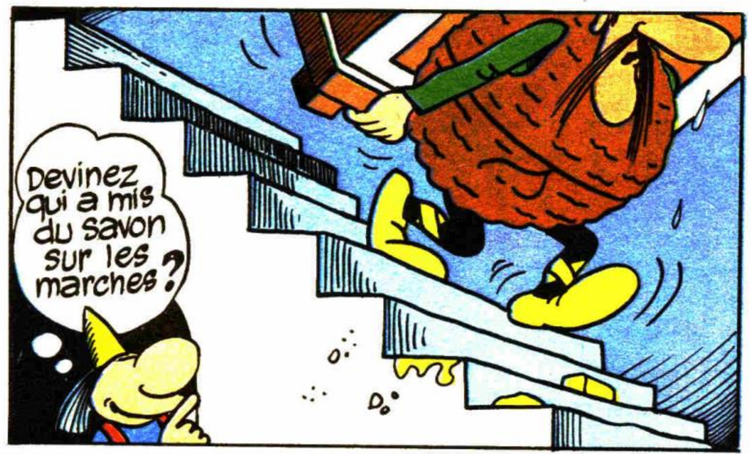


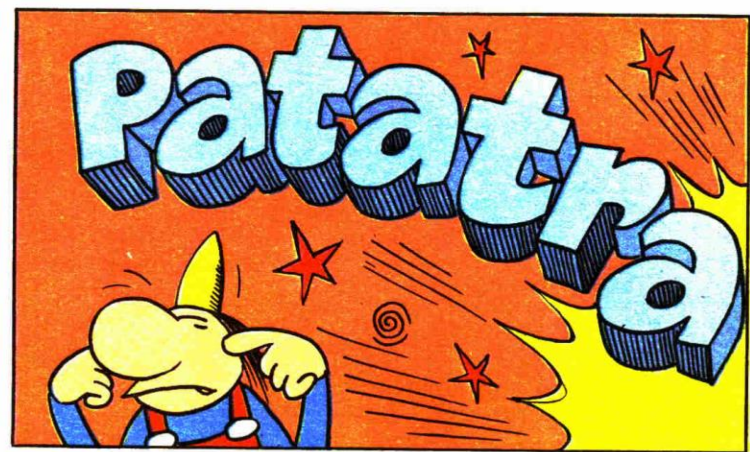






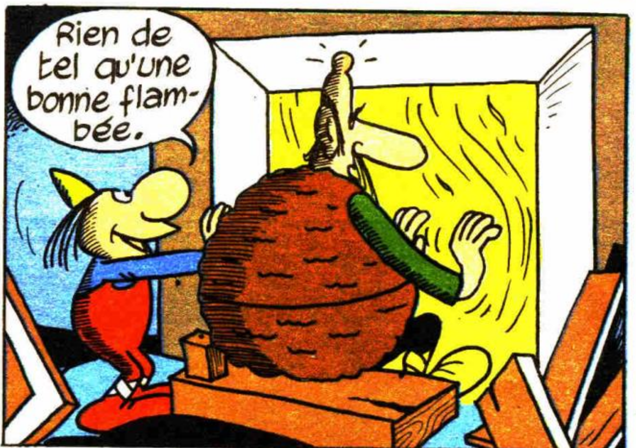

par KAMB


Devinez qui a mis du savon sur les marches?


Patatra

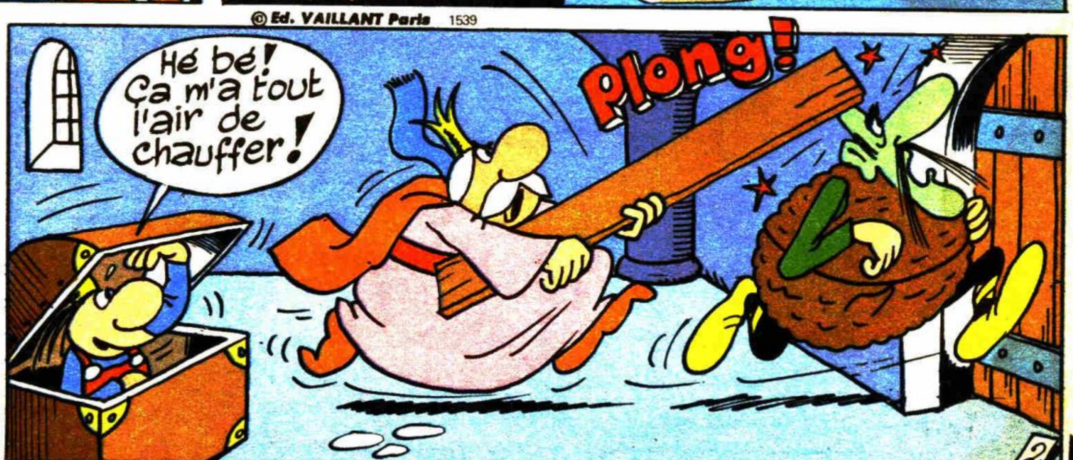

Pas trop de bobo?
Qui donc a eu l'idée de cirer les escaliers?


Bah! ça ne tombe pas si mal, on va pouvoir allumer la cheminée du roi!


Rien de tel qu'une bonne flambée.

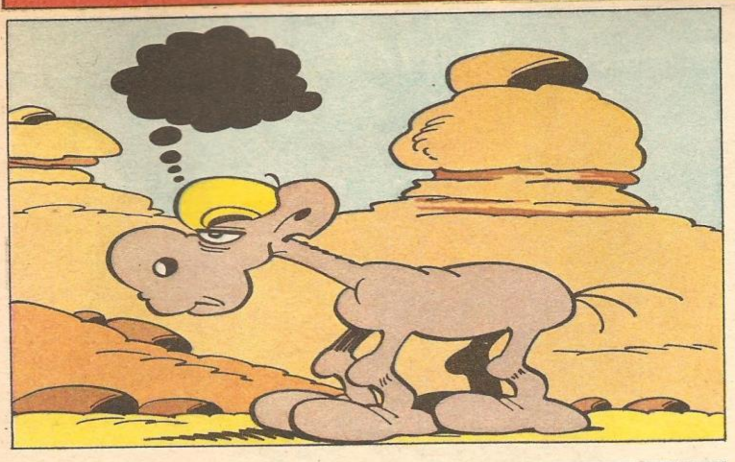
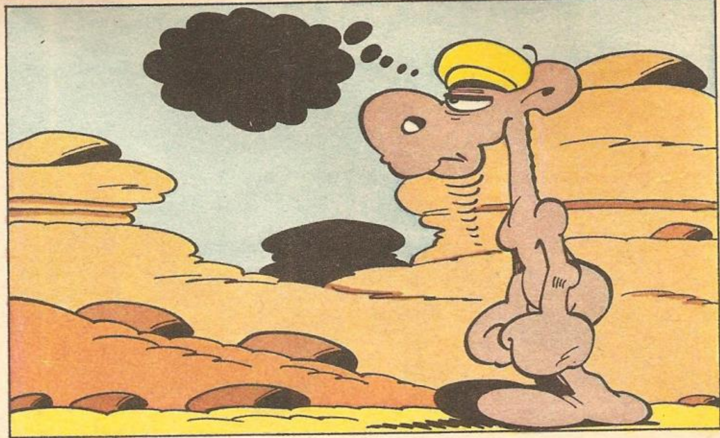
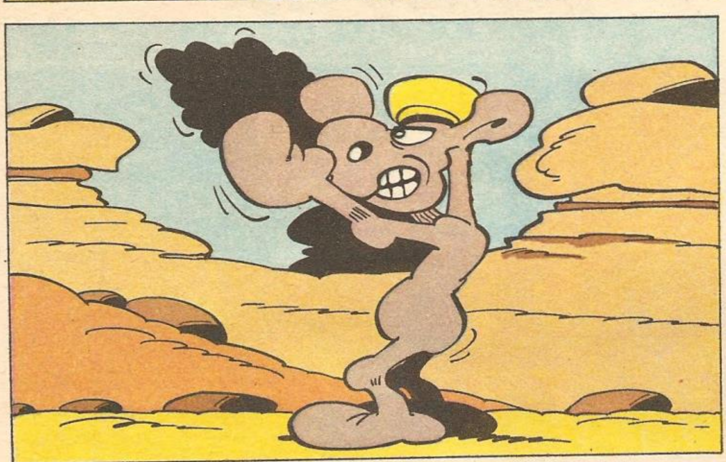
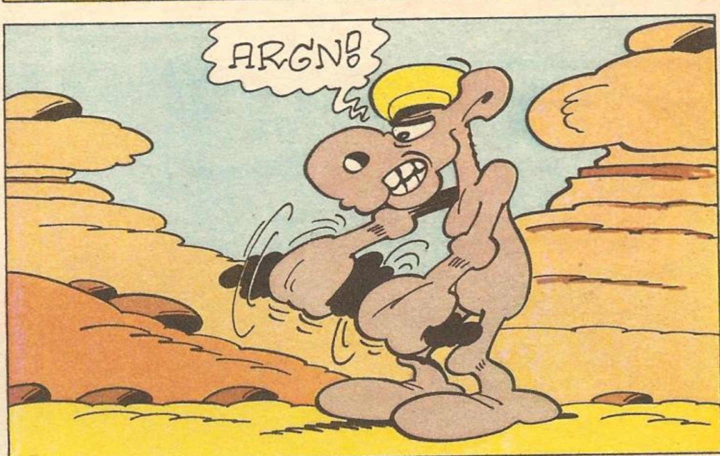

alors, ce feu...l'as-tu enfin allumé?
il ronfle pour vous majesté.

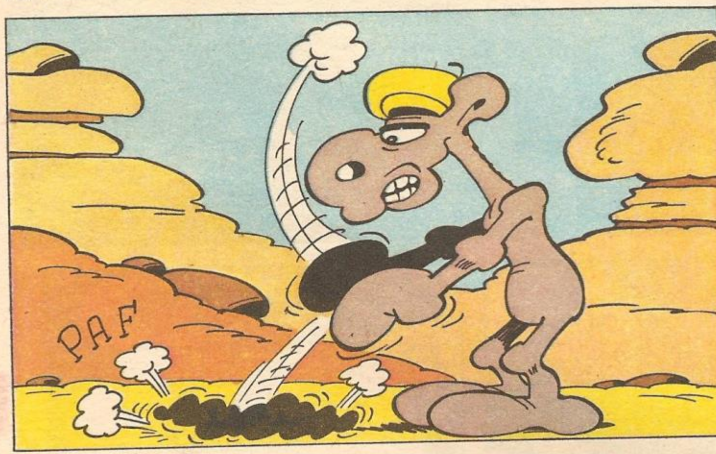

!
Mon armoire viking*!
*ancêtre de l'armoire normande.

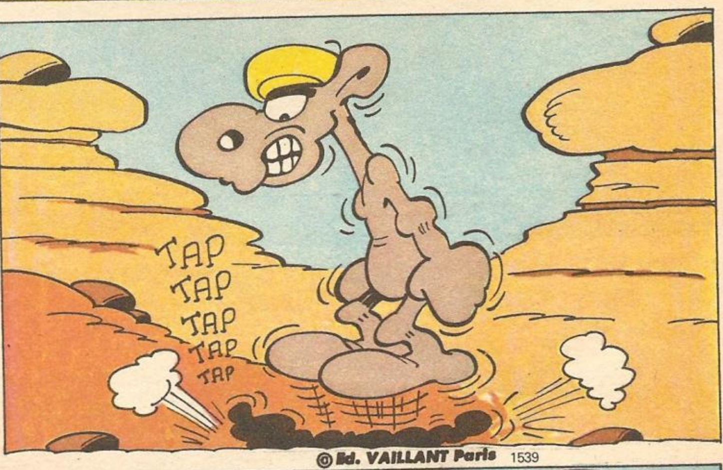

Hé bé! Ça m'a tout l'air de chauffer!
Plong!
2

HORACE cheval de l'ouest

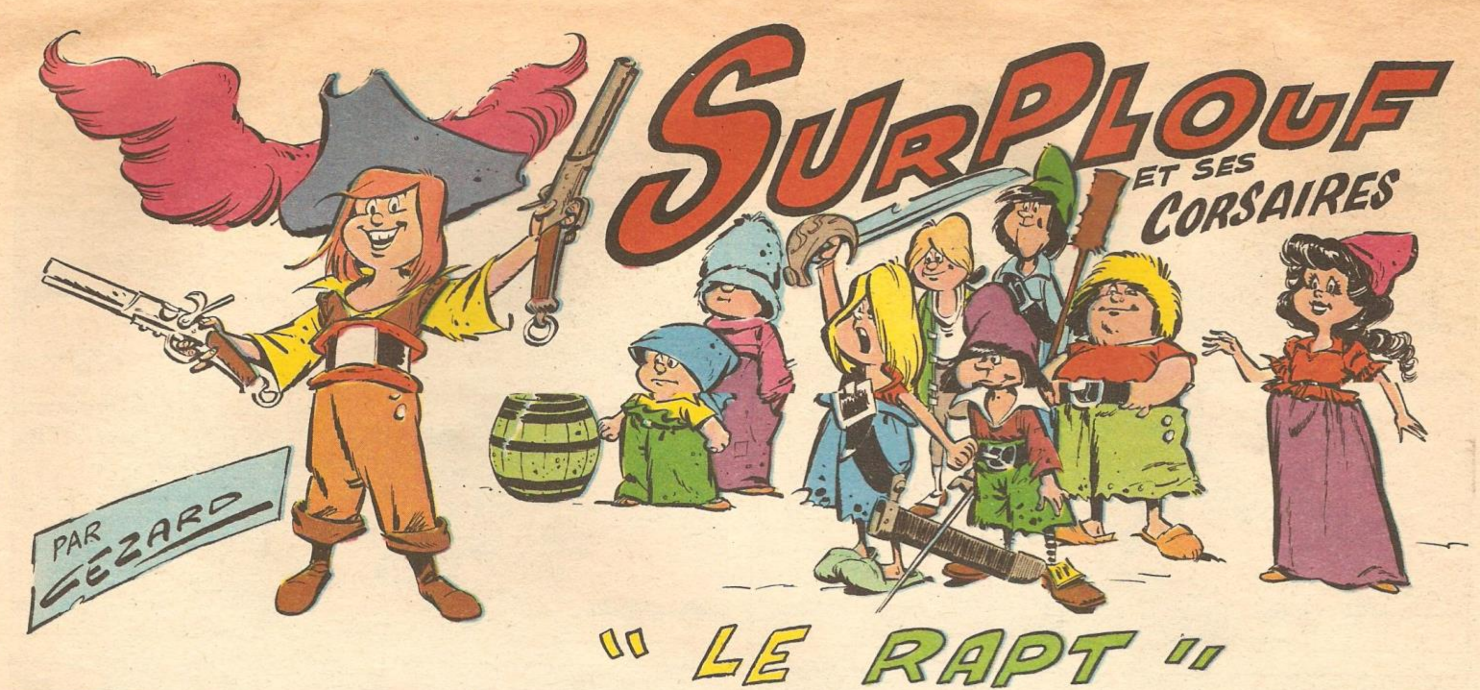
de poirier

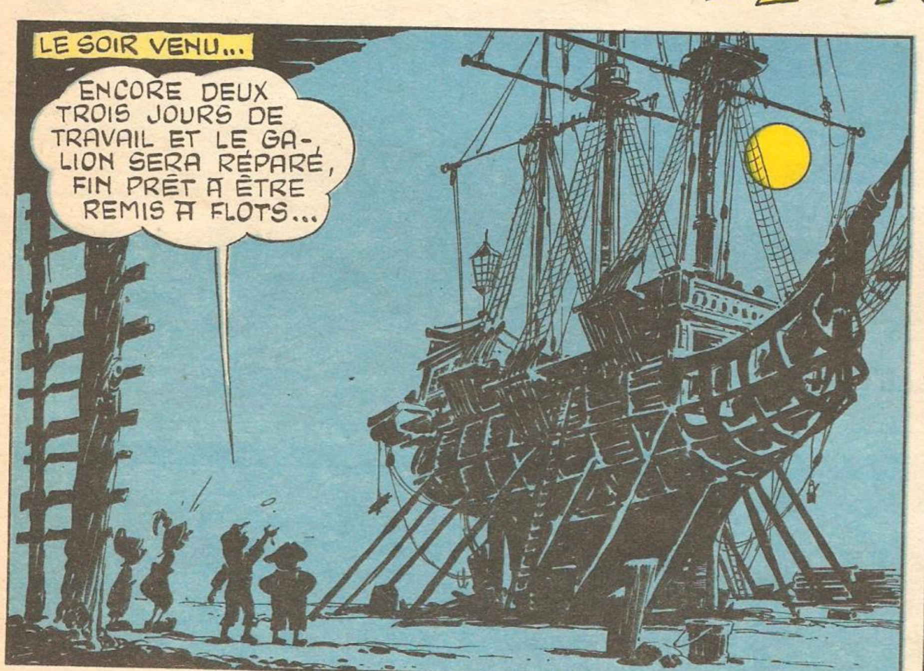







SURPLOUF
ET SES CORSAIRES
PAR CÉZARD

"LE RAPT"

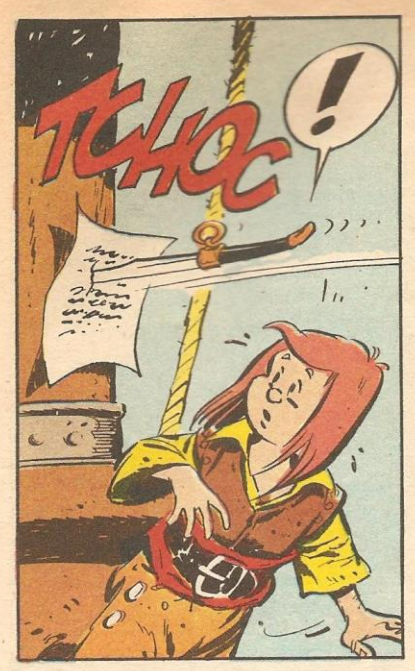

LE SOIR VENU...
ENCORE DEUX TROIS JOURS DE TRAVAIL ET LE GALION SERA RÉPARÉ, FIN PRÊT À ÊTRE REMIS À FLOTS...


QUELLE CHANCE CAPITAINE, J'EN CONNAIS UN QUI VA ÊTRE BIEN CONTENT...


...C'EST TOUVU! PRESQUE TOUS LES JOURS, IL VA DIRE AU REVOIR À SA CHÈRE TANTE QUI HABITE St MALO ESPÉRANT QU'ON LÈVERA L'ANCRE LE LENDEMAIN...


À PROPOS CELA FAIT UN MOMENT QUE NOUS NE L'AVONS PAS VU!...
EH OUI! TIENS...


...IL DEVRAIT ÊTRE RENTRÉ DEPUIS LONGTEMPS!...


TCHOC
!

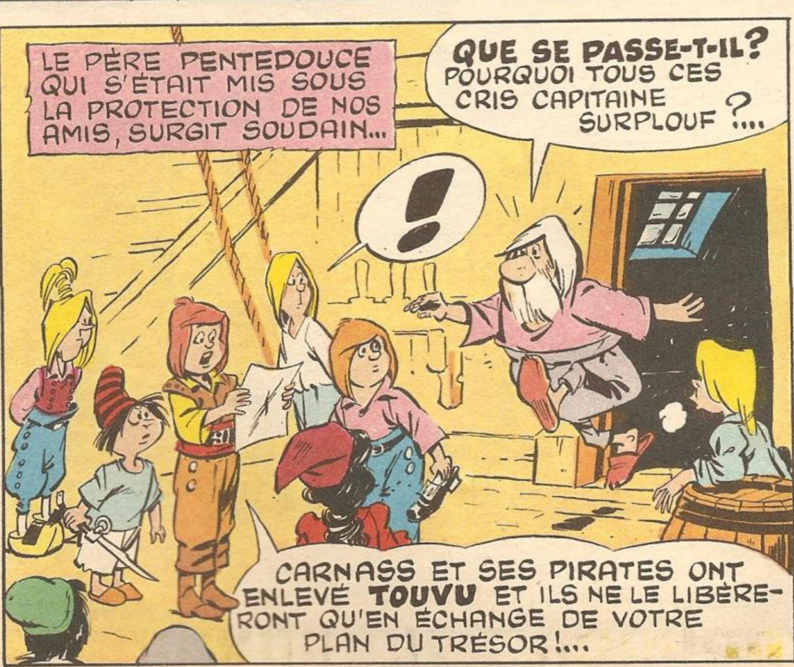

LAISSE CAPITAINE JE VAIS L'AVOIR...
UN INCONNU ÉTAIT MONTÉ À BORD...


ZIM
PAFF
TOC
CRAC
PLUTÔT GONFLÉ...


ALORS! TU L'AS EU ?...
PRESQUE... IL A RÉUSSI À QUITTER LE BA-TEAU...


PAUVRE TYPE... C'EST TRÈS DANGEREUX DE MARCHER SANS CHAUSSURES DANS UN CHANTIER NAVAL...
CLOUS


AIE OOH HOU


LE PÈRE PENTEDOUCE QUI S'ÉTAIT MIS SOUS LA PROTECTION DE NOS AMIS, SURGIT SOUDAIN...
QUE SE PASSE-T-IL? POURQUOI TOUS CES CRIS CAPITAINE SURPLOUF ?...
!
CARNASS ET SES PIRATES ONT ENLEVÉ TOUVU ET ILS NE LE LIBÉRERONT QU'EN ÉCHANGE DE VOTRE PLAN DU TRÉSOR!...

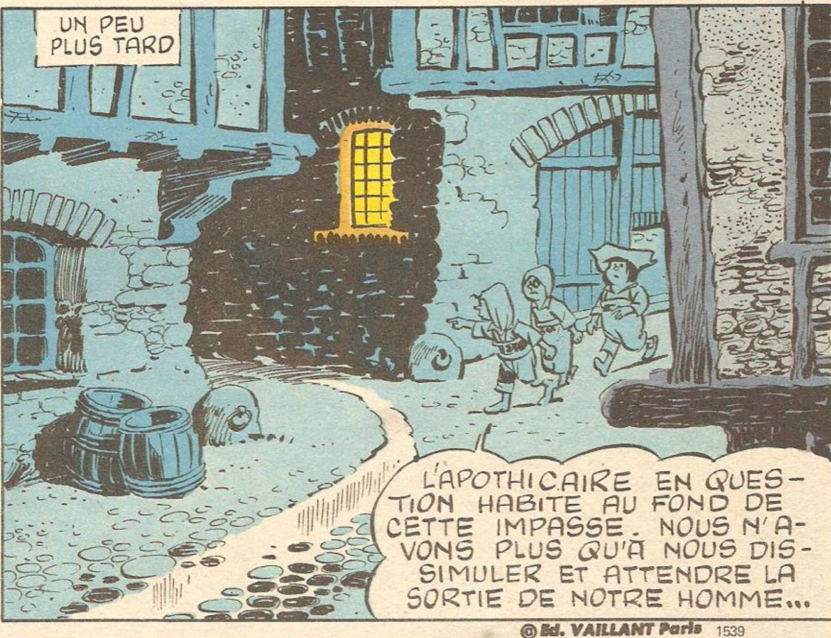

IL FAUT LEUR FAIRE PARVENIR TOUT DE SUITE... NOUS NE POUVONS EXPOSER CE VAILLANT MOUSSAILLON À LA MÉCHANCETÉ DE CES CANAILLES...
AH! SI J'EN TENAIS UN...


CELA DOIT ÊTRE POSSIBLE GRÂCE À CETTE CHAUS-SURE !...
AH ! QUE VEUX-TU DIRE ? GRÂCE À CETTE CHAUSSURE NOUS POUVONS METTRE LA MAIN SUR QUELQU'UN ?

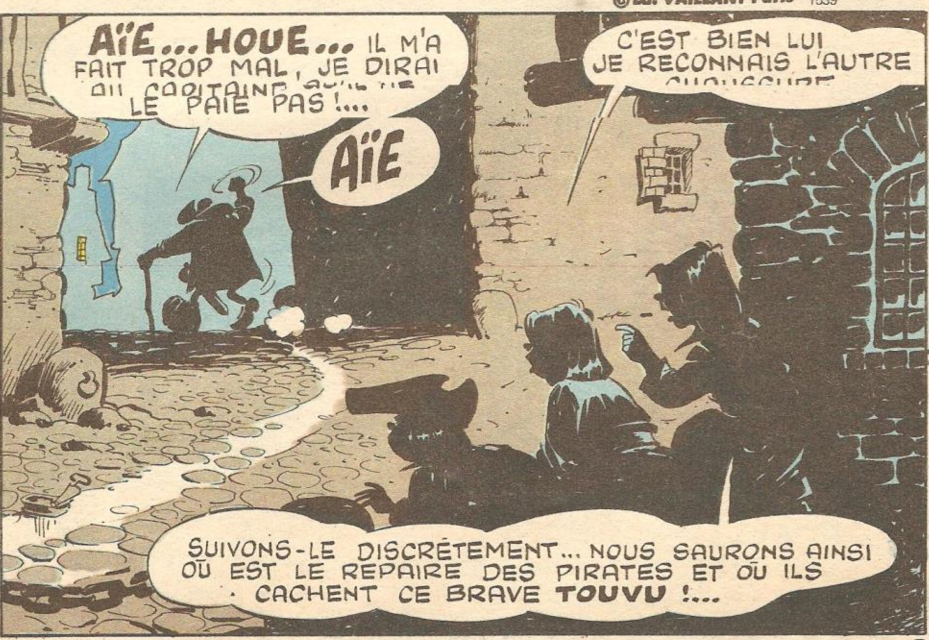

OUI ! SANS CETTE CHAUSSURE LE MESSAGER DE **CARNASS** A DÛ SE METTRE LE PIED DANS UN PITEUX ÉTAT...


J'AI COMPRIS ! UN SEUL APOTHICAIRE DE St MALO SOIGNE CE GENRE DE CLIENTS...
J'Y VAIS... J'AI UN ŒIL À VENGER
PAS DE TEMPS

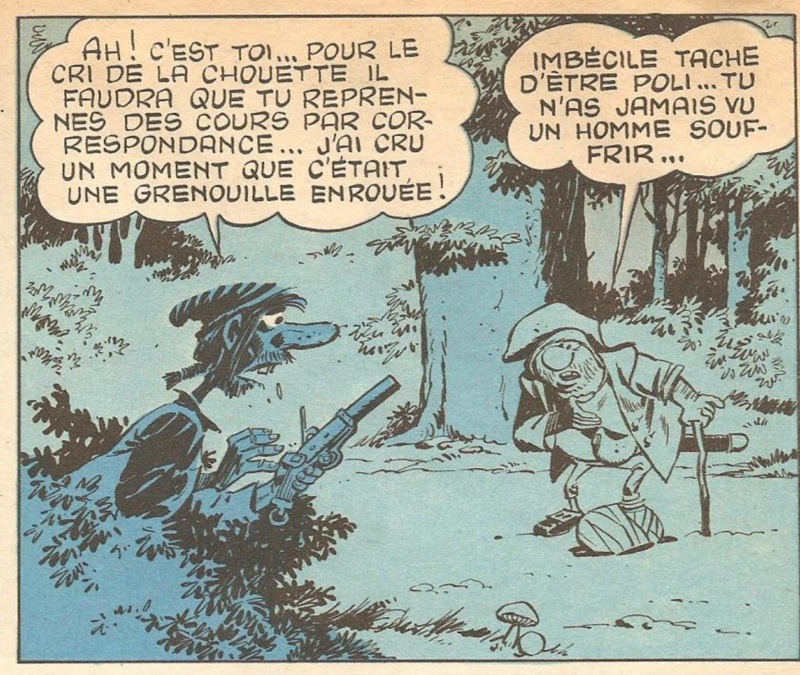

KUKU POUR LE RESTE TU FAIS LE NÉCESSAIRE... **CARNASS** A INDIQUÉ QUE NOUS DEVIONS PLACER LE PLAN DU TRÉSOR DANS UNE BOITE, SUR LE QUAI AU PIED DU 3ème PIQUET D'AMARRAGE...
À VOS ORDRES CAPITAINE


UN PEU PLUS TARD
L'APOTHICAIRE EN QUESTION HABITE AU FOND DE CETTE IMPASSE. NOUS N'AVONS PLUS QU'À NOUS DISSIMULER ET ATTENDRE LA SORTIE DE NOTRE HOMME...

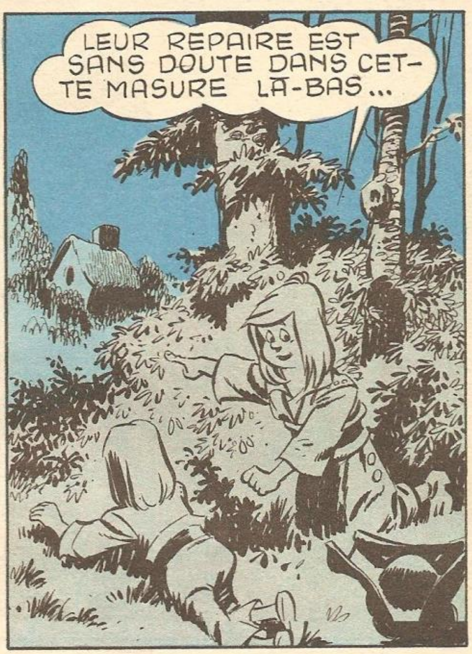

CARNASS TE RÉGLERA, IL SERA BIENTÔT IMMEN-
OH ALORS ! CE SERA 10 LIVRES DE PLUS...


AÏE... HOUE... IL M'A FAIT TROP MAL, JE DIRAI
LE PAIE PAS !...
AÏE
C'EST BIEN LUI JE RECONNAIS L'AUTRE
SUIVONS-LE DISCRÈTEMENT... NOUS SAURONS AINSI OÙ EST LE REPAIRE DES PIRATES ET OÙ ILS CACHENT CE BRAVE **TOUVU** !...


HOU HOU
L'ÉCLOPÉ BOITEUX SORTIT DES FAUBOURGS DE St MALO ET PARVENU PRÈS D'UN GROS CHÊNE ESSAYA D'IMITER LE CRI DE LA CHOUETTE...

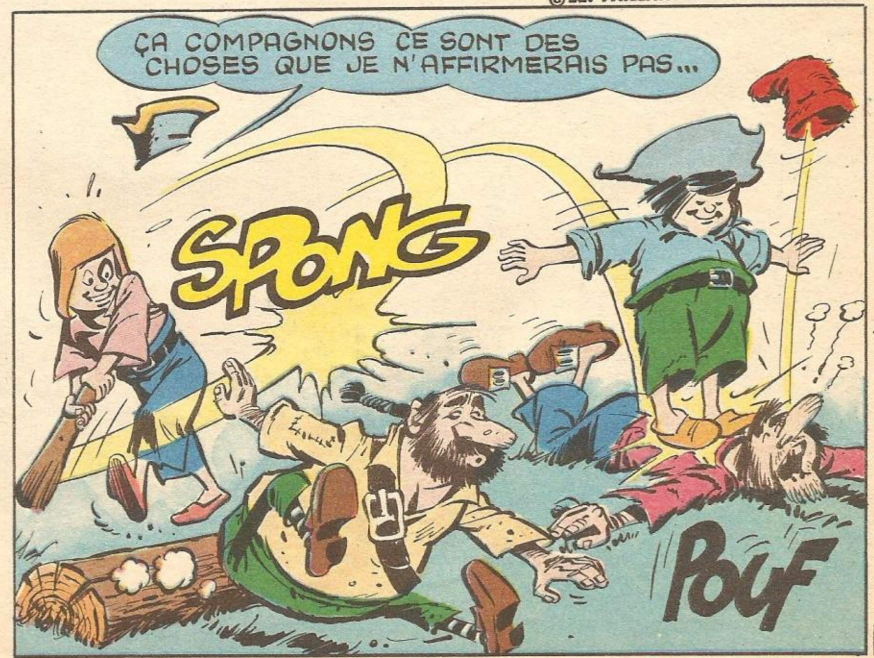

AH ! C'EST TOI... POUR LE CRI DE LA CHOUETTE IL FAUDRA QUE TU REPRENNES DES COURS PAR CORRESPONDANCE... J'AI CRU UN MOMENT QUE C'ÉTAIT UNE GRENOUILLE ENROUÉE !
IMBÉCILE TACHE D'ÊTRE POLI... TU N'AS JAMAIS VU UN HOMME SOUFFRIR...

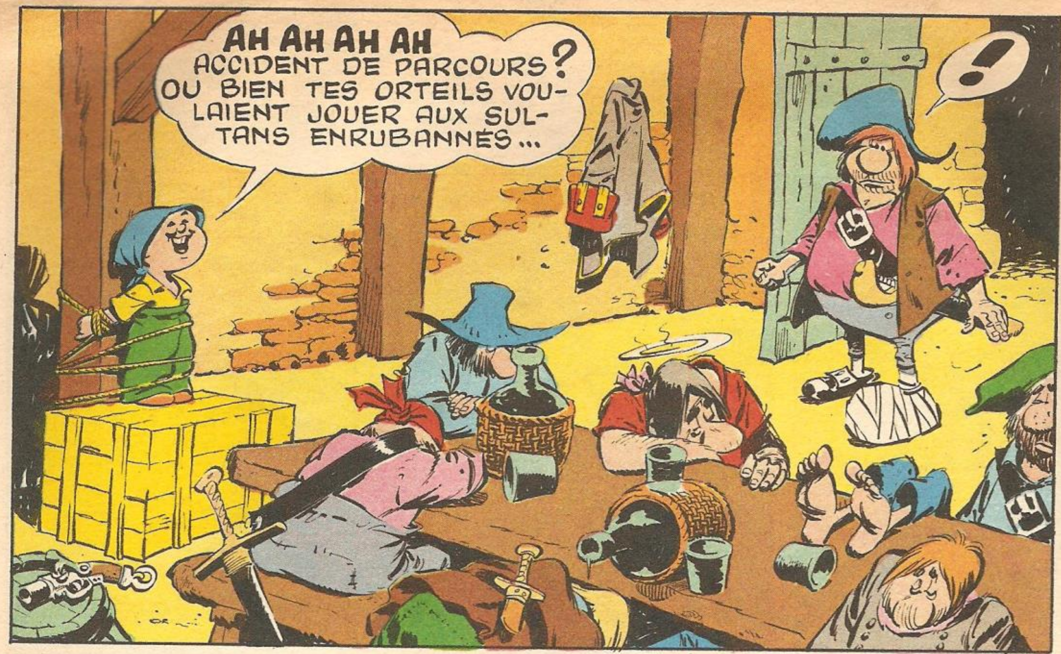

EH ! OUI... QU'AS-TU AU PIED ?...
RIEN, C'EST A LA TÊTE MAIS MON PANSEMENT A GLISSÉ...


LEUR REPAIRE EST SANS DOUTE DANS CETTE MASURE LÀ-BAS...


MAIS PRUDENCE ! CARNASS A POSTÉ ÇA ET LÀ DES SENTINELLES !...
ON S'EN OCCUPE CAPITAINE...

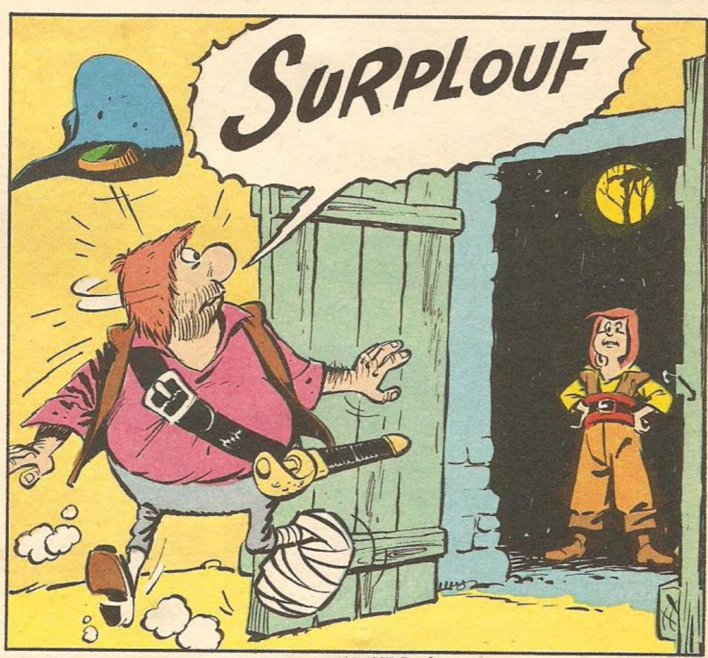

CARNASS A TORT DE SE MÉFIER A CE POINT. JAMAIS SURPLOUF ET SES CORSAIRES SERONT ASSEZ MALINS POUR DÉCOUVRIR NOTRE RÉSIDENCE DE CAMPAGNE...

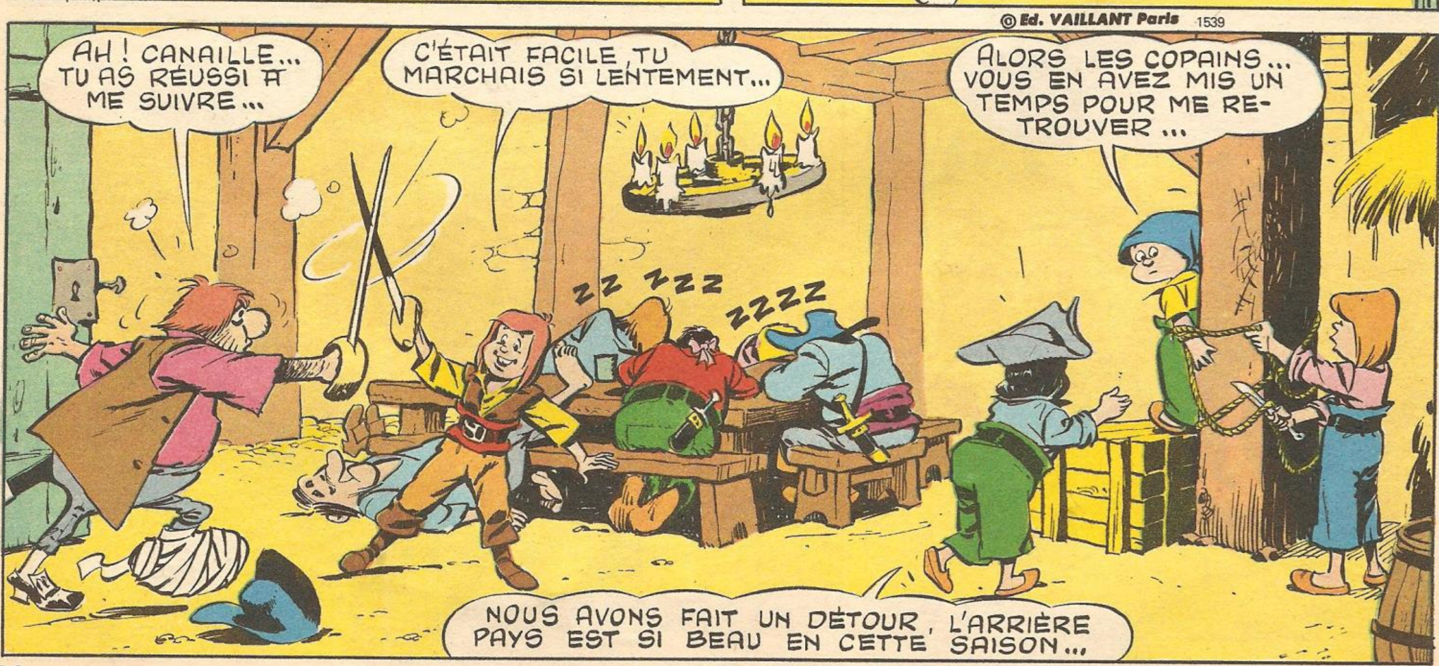

ÇA COMPAGNONS CE SONT DES CHOSES QUE JE N'AFFIRMERAIS PAS...
SPONG
POUF


AH AH AH AH
ACCIDENT DE PARCOURS? OU BIEN TES ORTEILS VOULAIENT JOUER AUX SULTANS ENRUBANNÉS...
!

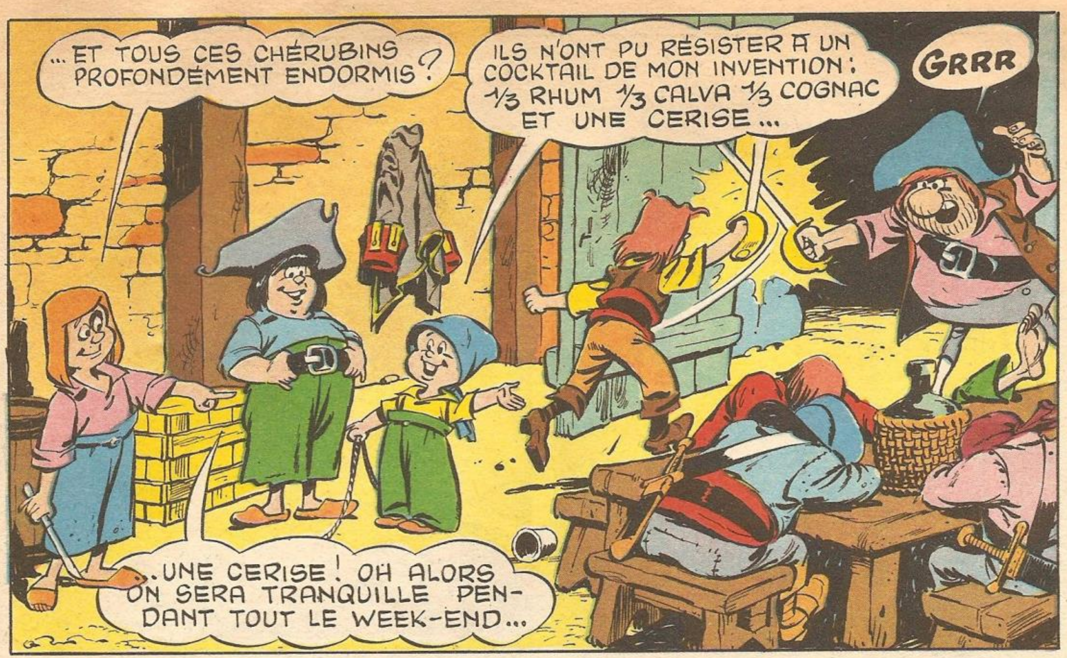

À LA PLACE DE RIGOLER DE MES MALHEURS, TU FERAIS MIEUX DE ME DIRE OÙ EST CARNASS ?...


C'EST UN SECRET ENTRE LUI ET MOI ! MAIS SI TU VEUX VOIR UN CAPITAINE, UN VRAI, TU EN AS UN DERRIÈRE TOI...
! !!


SURPLOUF

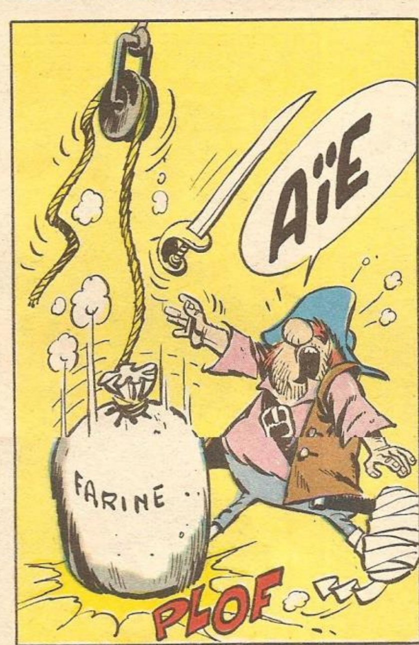

AH ! CANAILLE... TU AS RÉUSSI À ME SUIVRE...
C'ÉTAIT FACILE TU MARCHAIS SI LENTEMENT...
ALORS LES COPAINS... VOUS EN AVEZ MIS UN TEMPS POUR ME RETROUVER...
ZZZZZ
ZZZZ
NOUS AVONS FAIT UN DÉTOUR, L'ARRIÈRE PAYS EST SI BEAU EN CETTE SAISON...

2806
Dépôt légal: octobre 1980. Ce journal ... Imprimé en France par les Imprimeries de la Noue, 65, av. Jean-Lolive, 93170 Bagnolet. N° de codif. N.M.P.P. - VILLETTE PARIS 2806 - RUNGIS 2547.







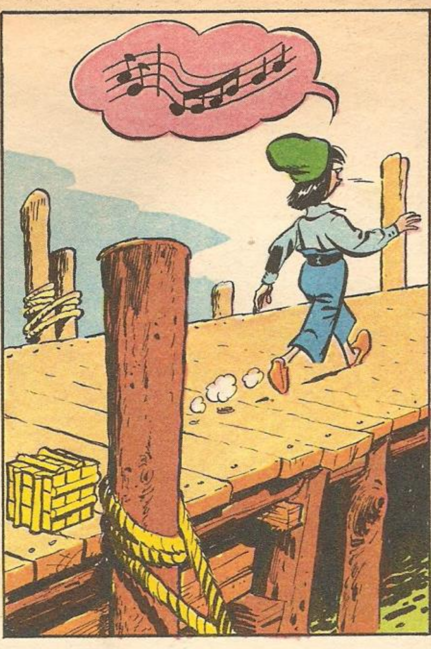


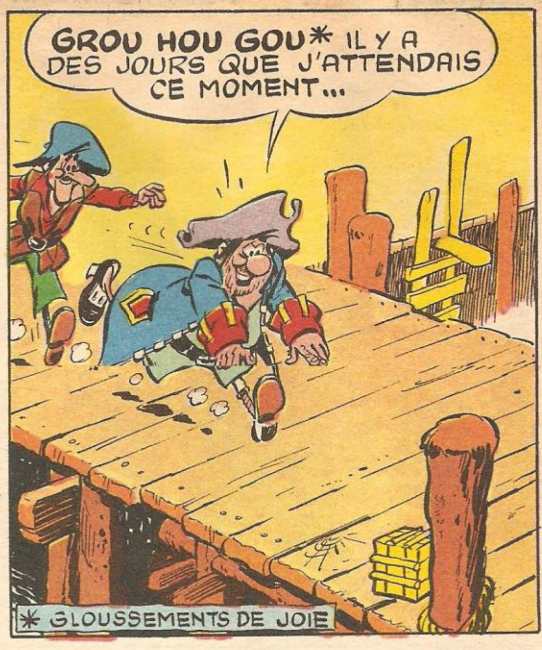




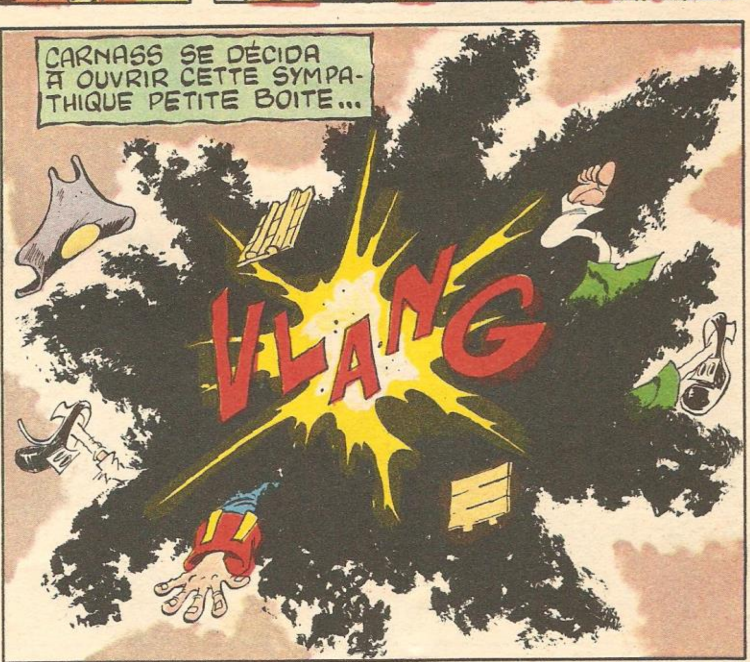


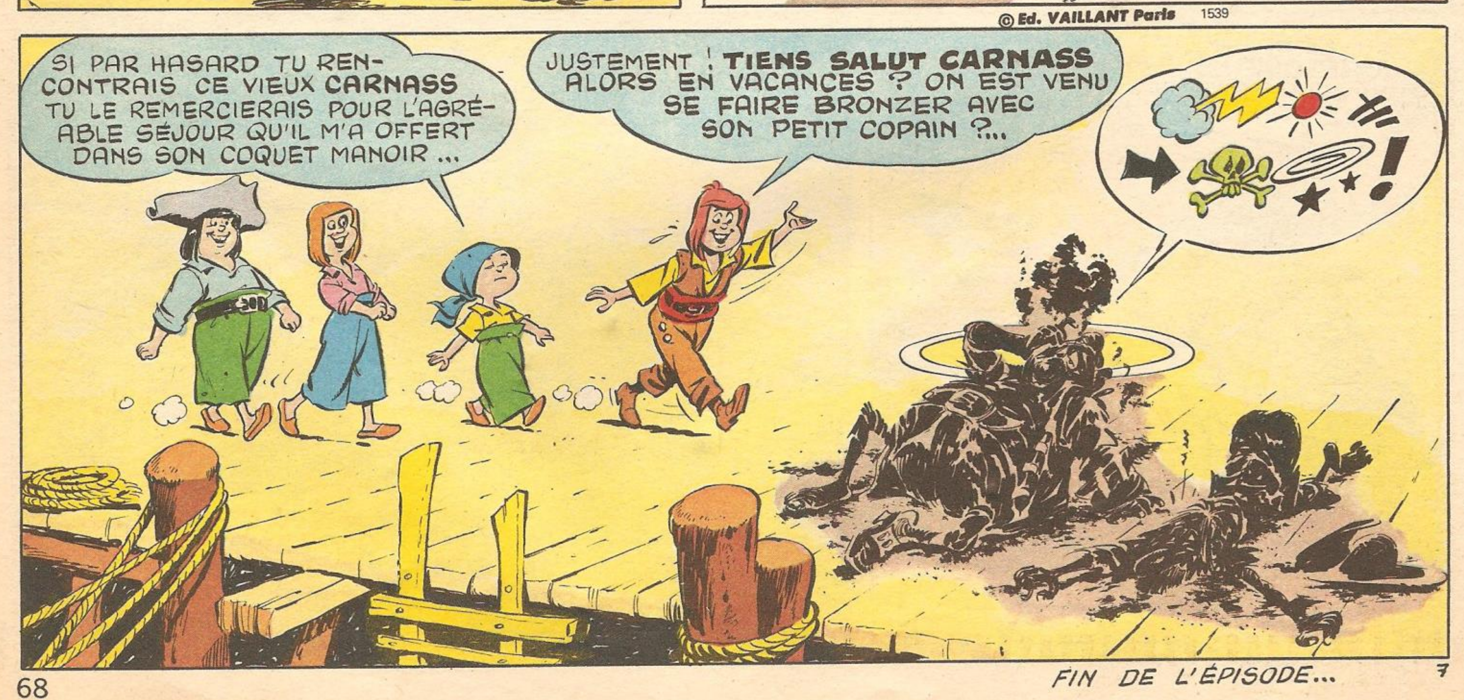






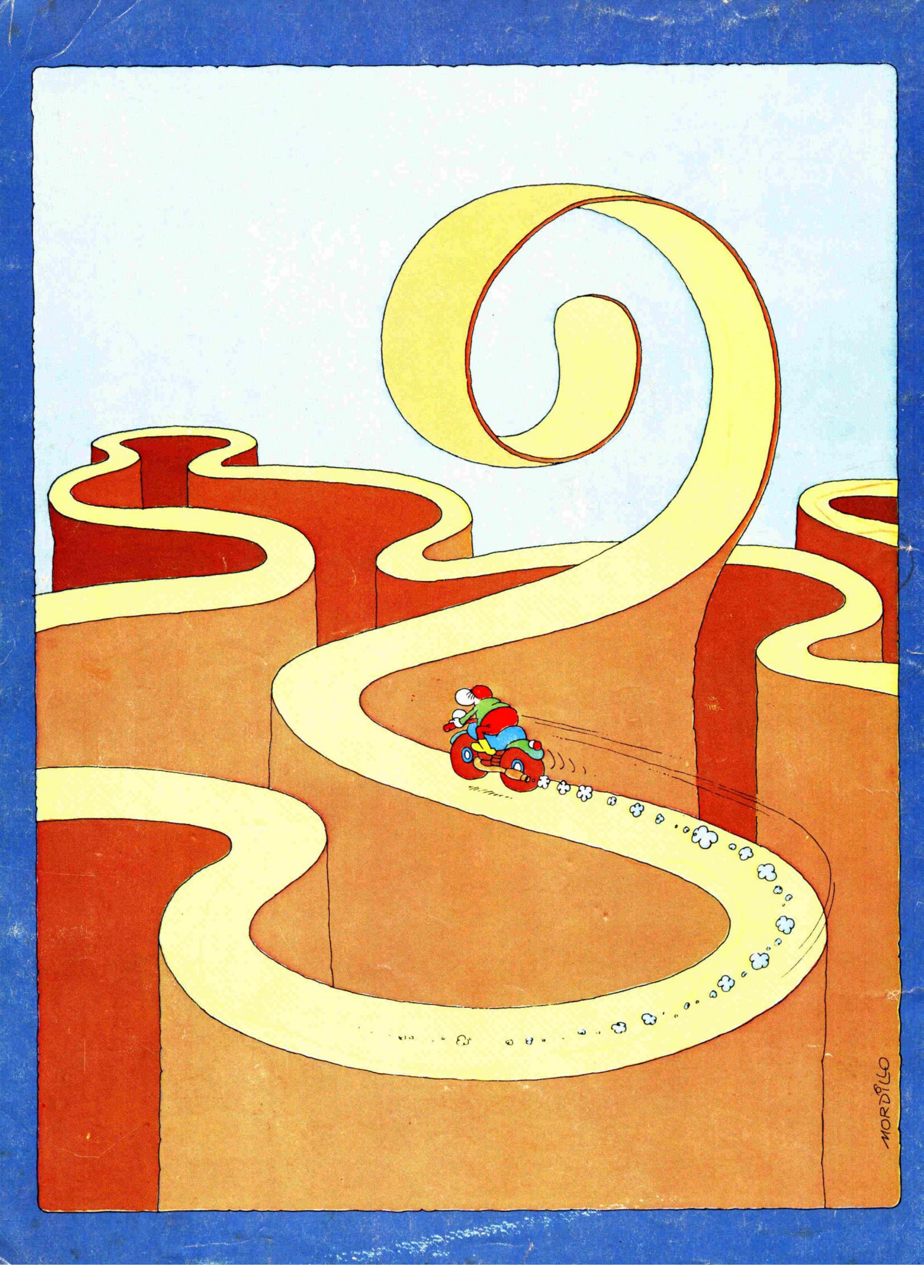






FIN DE L'ÉPISODE...


Pas de clef, pas de combinaison...
La semaine prochaine dans Pif:
le secret du CADENAS MAGIQUE.


MORDILLO